

# PC Heft & Spiel

12/98  
Dezember

mit 1998er Strategie-Hit

## Dunkle Manöver

plus 18 Demos: 3D Ultra Nascar Pinball • Caesar 3  
Dethkarz • Viper Racing • Populous 3 • Powerslide  
WWII Fighters • Oddworld: Abe's Exoddus  
Need for Speed 3 • S.C.A.R.F. u. a.

**Achtung!** Diese Ausgabe wurde  
mit 2 CD-ROMs ausgeliefert - sollten  
eine davon oder beide fehlen, verlangen  
Sie ein vollständiges Exemplar!

2  
CDs

## Half-Life Turok 2

Zwei neue Anwärter auf den  
3D-Thron: Wer macht  
das Rennen?



## Populous 3

Die klassische Echtzeit-Strategie jetzt  
in 3D: Test und spielbare Demo

B 12623 E



**Marktübersicht**  
Force Feedback  
Lenkräder

## HINTERGRÜNDE

Raymond Feist  
präsentiert:  
Return to Krondor  
Der Online-Hammer:  
Mankind

## WEIHNACHTSBASAR

Feine Geschenkideen  
für PC-Spieler



# Phoenix, der Rest ist Asche!

MAXI GAMER  
**PHOENIX**  
Featuring **Voodoo Banshee™**

## • Außergewöhnliche 2D Qualität

ENORME LEISTUNGSSTEIGERUNG DURCH 2D Voodoo BANSHEE™  
100 MHz / 128-Bit Architektur.  
100% HARDWAREBESCHLEUNIGUNG.

## • Kompromißlose 3D Leistung für den 3D-Spiele Kick

Voodoo BANSHEE™ PROZESSOR, AUF Voodoo2™  
TECHNOLOGIE BASIEREND.  
100% KOMPATIBEL ZU ALLEN 3D SPIELEN: Glide™,  
DIRECT3D™ UND OpenGL®.

AGP

16MB

PCI



GUILLEMOT GmbH  
ZIMMERSTR. 19  
40215 DÜSSELDORF

Tel. 0211/338000 - Fax 0211/3380020

[www.guillemot.com](http://www.guillemot.com)

Produktinfo 001



## Weihnachten IM OKTOBER

Produktionszeiten können ja sooo grausam sein: Kein Schoko-Nikolaus weit und breit, kein Glühwein und keine festlich geschmückten Nadelbäume – aber ich soll schon mitten im Altweibersommer einen auf Fest der Liebe machen! Die Spielehersteller scheinen es da einfacher zu haben, sie schenken sich bereits seit dem Sommer gegenseitig ihre Firmen. Hasbro kriegt Microprose, Chrystal Dynamics geht mit Schleife an Eidos, und für Electronic Arts gibt es praktisch die gesamte Produktpalette von Virgin Interactive samt den Westwood Studios in Geschenkpapier. Und was bekomme ich?

Nun, ich bekomme Alpträume, wenn ich mir die Folgen einer total fusionierten Branche ausmale. Schon jetzt ist es ja kaum noch vorstellbar, wer eigentlich all die Rennspiele kaufen soll, die man uns dieses Jahr auf den Gabentisch knallt. Und wenn die Vielfalt zur Einfalt wird, wem soll dann noch Neues einfallen? Okay, wünsche ich mir halt viele kleine, aber feine Softwareschmieden. Weil ich so ein braves Kerlchen bin, scheint mich das Christkind auch durchaus erhören zu wollen. So hatte doch gewiß Goldlöckchen die Finger im Spiel, als sich die einheimischen Entwickler kürzlich zum ersten „Deutschen Unterhaltungssoftware Forum“ in Darmstadt trafen. Denn ein reger Gedankenaustausch unter Programmierern, Grafikern, Musikern, Autoren und Designern scheint mir in diesen Zeiten erstrebenswerter denn je.

Mit etwas Glück werden dann Titel wie der durchdachte Fußballmanager „Kurt“ von Heartline oder „Gothic“ von Piranha Bytes strahlende Lichter am verflochtenen Baum der Spieleindustrie. Immer nur 3D-Lametta und Kugeln mit dem Konterfei von Lara Croft, das ist auf Dauer doch auch langweilig! Wie spannend und innovativ Games abseits der Massenproduktion sein können, das beweisen wir Ihnen mit unserem Weihnachtspräsent: „Dunkle Manöver“ auf der aktuellen Begleit-CD wurde von Bernhard Ewers entwickelt, dem brillanten Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle“. Mit seinem neuen Geniestreich im Rechner können die Winternächte gar nicht lang genug sein – erst diesen April haben wir die hervorragende Rundendstrategie mit 87 Prozentpunkten nebst Hit gewürdigt!

Ich kann Ihnen also reinen Gewissens viel Spaß mit unserer Weihnachtsausgabe wünschen. Sie werden ihn haben, da bin ich ganz sicher. So sicher, wie das Fest trotz meines Frühstarts am Ende doch wieder auf den 24. Dezember fallen wird. Wetten?

Ihr Michael Labiner



### EINSTEIGER-TIP

Um Weihnachten herum stoßen immer besonders viele neue PC-Spieler zur großen Joker-Familie, da haben wir uns dieses Jahr etwas Besonderes einfallen lassen: Auf Seite 129 wartet ein **Glossar mit Fachbegriffen**, die in den Artikeln immer wieder auftauchen. Damit auch zukünftig niemand nur Bahnhof versteht, werden wir die Erklärungen monatlich aktualisieren bzw. ergänzen.







## Turok 2

Randale im Jurassic Park: Wenn Acclaims indianischer Dinojäger auf den Bildschirm zurückkehrt, geht es rund – 30 brandneue Gegner, 6 Grafiksets und jede Menge Top-Effekte versprechen ein Action-Feuerwerk für die Besitzer von 3D-Karten!

Preview ab Seite **28**



## Frohe Weihnachten

Der Joker weiß, was (sich) Spieler wünschen: Unsere **MARKT-ÜBERSICHT: FORCE FEED-BACK WHEELS** verrät alles über die aufrüttelnden Lenkhilfen – von der Entstehung bis zum Test aller neuen Modelle. Und falls es doch etwas anderes sein darf, bietet ein großer **WEIHNACHTSBASAR** über 25 weitere coole Geschenktips.

ab Seite **130**



## Lösungshilfen

### Komplettlösungen

Der Ring des Nibelungen .....121

### Tips & Tricks

Age of Empires:  
Der Aufstieg Roms .....125  
Barrage .....125  
Caesar 3 .....125  
Dune 2000 .....125  
Emergency .....125  
Get Medieval .....125  
Hardwar .....125  
Knights and Merchants .....126  
NHL 99 .....126  
Rage of Mages .....126  
Rainbow Six .....126  
Star Trek: Klingon Honor Guard .....126  
Urban Assault .....127  
War Games .....127

## Hot Spot

### News

Branche .....24  
Spiele .....20

### Previews

Carmageddon 2 .....38  
Excessive Speed .....40  
Myth 2 .....46  
Pro Pinball: Big Race USA .....30  
**Return to Krondor** .....42  
The real neverending Story .....44  
**Turok 2** .....28  
Wargasm .....32

## Interviews

Bungie (Myth 2) .....46  
Digital Image Design (Wargasm) .....33  
Raymond Feist (Return to Krondor) 43

## Online-Guide

### Spiele

Stellar Emperor .....116

### Previews

Anarchy Online .....113  
Kozaar .....112  
**Mankind** .....114



## Half-Life

Manche halten es für eines der besten Spiele aller Zeiten, eines der besten 3D-Actionabenteuer ist es allemal: Sierras Weihnachtshit kombiniert modernste Grafiktechnologie (über 6.000 Polygone pro Monster!) mit komplexem Gameplay und einer schön schaurigen Story zum Schocker der Saison.

Test ab Seite **72**



## Populous 3

Mit dem bahnbrechenden Spielkonzept war Bullfrog bereits vor neun Jahren in aller Munde, jetzt geht die virtuelle Weltenschöpfung in die dritte Runde: 3D-Götter vor den Monitor, in dieser Ausgabe gibt's eine spielbare Demo und den...

Test ab Seite **50**



## Spieletests

### Abenteuer

Der Ring des Nibelungen	100
Nightlong	102
Rent a Hero	96

### Action

Aliens in the House	104
<b>Half-Life</b>	<b>72</b>
Heretic 2	78
Lode Runner 2	80

### Simulation

Combat Flight Simulator	62
Delta Force	68
Expedition zur Titanic	66
Israeli Air Force	64

### Sport

Actua Tennis	105
Bundesliga 99 – Der Fußballmanager	92
• Dethkarz	86
Madden NFL 99	105
Moto Racer 2	82
NHL 99	93
N.I.C.E. 2	90
Sonic R	88

### Strategie

• Caesar 3	58
Mind Gym	104
• <b>Populous 3: The Beginning</b>	<b>50</b>
Riverworld	56
Skull Caps	54
Spellcross	104

## Rubriken

Abo Service	34
<b>Begleit-CD</b>	
• Demos, Patches & Goodies	14
• Dunkle Manöver	10
Charts	107
Comic	144
Editorial	3
Gewinner	129
Glossar für Fachbegriffe	129
<b>Hardware</b>	
<b>Marktübersicht: Force Feedback</b>	
<b>Lenkräder</b>	<b>136</b>
Impressum	146
Inserenten	119
Interna aus der Redaktion	6

Joker Shop	148
Kleinanzeigen	146
Kostenlose Produktinfos	145
Leserbriefe	140
Lösungsindex	128
Messen und Termine	24
<b>Preis Ausschreiben</b>	
Türkeiurlaub zu gewinnen!	21
• Virtuelle Pizzabäcker gesucht!	17
<b>Special</b>	
<b>Weihnachtsbasar</b>	<b>130</b>
Stadtgespräch	8
Testindex	106
Update Service	108
Vorschau	150



## JOKER-TV: DER ERSTE DREH



Die erste Folge von „Level X“ auf SAT 1 ist am 31. Oktober über den Bildschirm geflimmert – gesehen? Was man weder im Fernsehen sehen konnte, noch auf dem Video der aktuellen Begleit-CD sehen kann, darum soll es hier gehen: Klappe für einen **Blick hinter die Kulissen einer TV-Produktion.**

Na, es kann schließlich nicht so schwierig sein, rund vier Sendeminuten auf Band zu bannen? Flugs einige Lampen, 'ne Kamera und einen Tonmann aufgebaut – und ab dafür! So dachten wir jedenfalls. In der Tat machten geschäftiges Kabelziehen, Möbelerücken und Scheinwerfereinrichten aus der heimeligen Redakteursschreibstube alsbald eine High-Tech-Zone mit Saunatemperatur. Doch dann der erste Schock für unseren angehenden Moderator Michael „Trille“ Trier: **Schwarze Kleidung ist vor Fernsehobjektiven aus technischen Gründen unerwünscht.** Und schon hatte der bis dato nur mäßig verunsicherte „Man in Black“ die ersten Schweißperlen auf der Stirn...

Doch wozu gibt es Puder? Die Suche nach Oberbekleidungsalternativen brachte zudem ein kamerakompatibles Shirt zutage. Sich im neuen Dreß einigermaßen unwohl fühlend, mußte Trille zunächst mit einer ihm unbekannten und auch noch gänzlich abwesenden jungen Dame plaudern – **die tatsächliche Anmoderation mit Katharina Schwarz wurde an einem anderen Tag und Ort, nämlich im SAT 1-Studio gedreht.** So ähnlich müssen sich die Schauspieler am Set von „Godzilla“ gefühlt haben! Nach einer überaus launigen Überleitung zum Thema Schokoladenaschen konnte man endlich zum Kern der Sache kommen: Spiele besprechen.



Ein solcher Digitalrekorder schneidet die Spielsequenzen mit, während der Kommentar aus dem Off gesprochen wird

### Sendetermine 1998

Samstag, 14. November, zwischen 8 und 11 Uhr  
Samstag, 28. November, zwischen 8 und 11 Uhr  
Samstag, 12. Dezember, zwischen 8 und 11 Uhr

Level X wird auf SAT 1 im Rahmen der Sendereihe „Clubhouse“ zwischen Action-Cartoons wie „Batman“ ausgestrahlt. An den übrigen Samstagen befaßt sich Level X zur selben Sendezeit abwechselnd mit Playstation und Nintendo 64. Diese Sendungen werden von den Kollegen der Zeitschriften „Play Playstation“ bzw. „Fun Generation“ gestaltet.



Trille schwitzt im Scheinwerferlicht – und muß mit einer nicht vorhandenen Partnerin über Schokolade plaudern

Freilich ist besprechen nicht ganz dasselbe wie bestottern. Lief die Sache anfangs auch verbal noch sehr rund, nahm der Druck mit jedem Take zu. Gesten und (auswendig gelernte) Worte mußten selbst im 15. Anlauf noch sitzen! **Hut ab vor Verona Feldbusch**, die Insidern zufolge bis zu 50 Versuche für weit kürzere Passagen benötigen soll. Nach einem guten Drittel der Sendung gab dann auch noch das voll digitale Aufnahmeequipment plötzlich die Kassette nicht mehr frei. Die Aufnahmen waren rettungslos verloren, dafür gab's leckeren Bandsalat für alle. Und eine Pause, bis der Kurier ein Ersatzgerät angeliefert hatte. Dann hieß es: Alles auf Anfang und noch mal das Ganze! Bliebe noch zu erwähnen, daß die letztendlich elf schweißtreibenden Stunden uns nicht bloß grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Puderquaste und Schminkkästchen vermittelten. Wichtiger scheint die Schulung in Geduld. Und das nicht ohne Grund: Just während diese Zeilen entstehen, erreicht uns ein Fax, in dem die Produktionsfirma **die komplette Wiederholung der Dreharbeiten androht** – wegen formaler Fehler. Während unsere Leser also exklusiv die erste Rohfassung auf der aktuellen Begleit-CD genießen dürfen, heißt es für Trille auf ein neues: „Nein, ich habe nicht genascht, Katharina...“



## COMEBACK

Unsere tägliche Dosis Charme gib uns heute: **Dorli ist endgültig in die Arme des Jokers zurückgekehrt!** Erst in der letzten Ausgabe hatten wir zu diesbezüglichen Leser-Petitionen aufgerufen, schon haben sie gefruchtet – oder war es doch nur die schnöde Gehaltserhöhung? Daß das Verlagscontrolling wieder in den zarten Händen der hübschen Wienerin liegt, kann aber auch ganz andere Gründe haben. Denn wie hat es Jack (ebenfalls ein Heimkehrer nach kurzer Joker-Abstinenz) so treffend formuliert: Hier kommt man wirklich erst mit den Füßen voran wieder heraus...



## AUFSCHWUNG OST

Endlich ein Neueinsteiger aus den neuen Bundesländern: **Paul Kautz** ist 22 Jahre jung und kommt aus Chemnitz. Computertechnisch hat er die volle „Drogenkarriere“ vom Sinclair Spectrum über C-64, Amiga, Atari ST und diverse Spielkonsolen bis zum PC hinter sich – und eine Karriere als Joker-Redakteur mit Schwerpunkt auf den Genres Action und Strategie vor sich.



## NEUE KÖPFE

Alles Gute kommt nach oben: Sind die **neuen Dachzeilen im Heft** schon positiv aufgefallen? Die sogenannten „Heads“ bilden jetzt vom Hot Spot über die Tests eine gestalterische Einheit, was das Gesamtbild optimieren soll. Eine noch größere Überraschung wartet übrigens ab der nächsten Ausgabe. Da hat unser Verleger mal so richtig was springen lassen, man darf also gespannt sein!

Produktinfo 040

# Soundstars INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC-Accessories • Internet

### SV 815 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM

- Maximale Leistung – minimaler Preis
- 90 Watt PMPO • Bass-/Höhenregler
  - Lautstärkereglern • Kopfhörerbuchse
  - Betriebskontrollanzeige
  - Eingebautes Netzteil
  - Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung **69,99 DM**



### SV 806SL STEREO AKTIV-LAUTSPRECHER

- Die Kleinen mit der großen Leistung
- 30 Watt P.M.P.O. • Power-LED
  - Lautstärkereglern • Integriertes Netzteil
  - Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkestecker • Abmessungen: 90 x 117 x 130mm (BxTxH)

unverb. Preisempfehlung **34,99 DM**



### SV-860SL SUBWOOFER-SATELLITEN-SYSTEM

- Das Kraftpaket für Sound-Puristen
- 2Wege-System • 160 Watt P.M.P.O. • Power-LED
  - Separate Lautstärkereglern für Bass und Satelliten
  - Integriertes Netzteil • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkestecker • Abm.: (Woofer): 130 x 230 x 230mm

unverb. Preisempf. **139,99 DM**



### SV 845 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM

- Klangerlebnis PUR
- 2Wege-System • 240 Watt P.M.P.O. • Power-LED
  - Lautstärkereglern • Bass-/Treble-Regler (getrennt)
  - 3 Surround-Effekte zuschaltbar • Kopfhörerbuchse
  - Integriertes Netzteil
  - Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkestecker • Abm.: 120 x 174 x 285mm (BxTxH)

unverb. Preisempf. **99,99 DM**



## INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel  
Interact Europe • Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Eigenes Warenzeichen und Eigentum des jeweiligen Herstellers.



**Wir fragten uns und Spieler in München: Steht E3 für Eintönigkeit hoch drei? Auch CeBit Home und ECTS brachten statt innovativer Konzepte nur 3D-Grafik – reicht denn das? Unser EA-Sports-Update gib uns jährlich...**



**Gerry Beck (35),  
Techniker**

„Ich würde mir neue Ideen bei Wirtschaftssimulationen wünschen. Denn die bringen schon mehr Langzeitpaß als der tausendste C&C-Klon!“



**Paul Khadrawi (24),  
Spieleverkäufer**

„Wenn das einzelne Spiel gut gemacht ist, reichen mir die vorhandenen Genres völlig. Aber insgesamt erscheint zu viel minderwertiges Zeug.“



**Robert Lansing (26),  
Schauspieler**

„Da ich gerade erst einen neuen Rechner gekriegt habe, ist die Auswahl für mich riesig. Als Rollenspielfan freue ich mich etwa über M&M 6.“



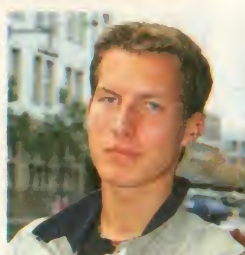
**Alex Kirchgessner (31),  
Kaufmann**

„Wenn die Hersteller mehr Power in die Qualität stecken würden, statt immer neuen Schrott zu machen, gäbe es sicher mehr gute Adventures.“



**Bernhard Regner (33),  
Behindertengpfleger**

„Als Freund von Aufbastrategie bin ich momentan gut versorgt. Trotzdem, auf die Dauer gibt es eindeutig zu wenig Neuerungen!“



**Sebastian Salcher (17),  
Schüler**

„Am PC finde ich das Angebot okay, aber bei Konsolen gibt es außer für die Playstation kaum Neues – und wenn, verschiebt es sich dauernd...“



**Frank Gadtke (24),  
Sicherheitsfachkraft**

„Ich habe nicht mehr so viel Zeit zum Spielen, da reicht mir das Angebot völlig aus. Früher habe ich mir aber schon oft neue Ideen gewünscht.“



**Christian Sallteku (15),  
Schüler**

„Ich spiele am liebsten Aufbausims, davon gibt's im Moment genug. Was ich gerne hätte, das wäre ein Mix aus solchen Spielen und SWAT 2.“



**Harald Bauer (24),  
Industriemechaniker**

„Für mich als Gelegenheitsspieler ist das Angebot völlig ausreichend. Oft reicht die Zeit ja nicht mal für das Handbuch eines einzigen Games!“



**Maximilian Ertl (18),  
Schüler**

„Bei mir ist das so: Wenn eine Serie wirklich gut ist, freue ich mich auch auf Teil 3 und 4. Da brauche ich nicht unbedingt was Neues.“



**Johannes Straßmair (31),  
Beamter**

„Die Auswahl ist ausreichend, aber die Hardwareanforderungen wachsen zu schnell: Auf meinem P133 läuft heute auch mit 3Dfx-Karte fast nichts mehr!“



**Ellen Chan (37),  
Kauffrau**

„Mir genügt, was es gibt. Nur den Zeitpunkt finde ich unglücklich: Alles kommt Weihnachten, zur Urlaubszeit im Sommer aber so gut wie nichts!“



**Marco Eid (19),  
Stahlbauer**

„Ich wäre schon zufrieden, wenn es mehr gute Spiele geben würde, wie z.B. Resident Evil. Aber das meiste ist doch öde Massenware, oder?“



**Michael Perzlmayr (20), Abiturient**

„Ich find's blöd, daß Titel wie NHL 99 als Vollpreisspiele angeboten werden, das sind doch Updates! Da fehlen wirklich neue Ideen.“

## Nächstes Thema

Einer der Befragten sprach es an: **Wächst der Hardwarehunger moderner Spiele zu schnell?** Wer sich mit einem 3D-Beschleuniger der ersten Generation im Rechner gestern noch auf der (zukunfts-)sicheren Seite wähnte, sieht sich heute schon wieder mit einer Modellflut konfrontiert – und einen P2 bekommt auch niemand auf sein Sockel 7-Board gelötet. Doch die Software scheint immer nach dem Neuesten und Besten zu verlangen – kann, darf, soll oder muß das gar so weitergehen?

Wie es mit unserer Umfrage weitergeht, liegt aber ganz bei Ihnen: Wir freuen uns über Themenvorschläge an die nebenstehende Adresse!

**Joker Verlag  
„Stadtgespräch“  
Max-Loidl-Weg 4  
D-85598 Baldham  
E-Mail: [jokerpost@aol.com](mailto:jokerpost@aol.com)**



Zwergscalare sind sensible Naturen. Der Umstand, daß sich sein Besitzer seit drei Wochen nicht blicken ließ, machte Knut durchaus zu schaffen.

# Deutschland spielt.

play the games. 15 PC-Spiele auf 23 CD-ROMs.



Command & Conquer + FIFA '98 + Dungeon Keeper + Lands of Lore 2 + Industriegigant + FIFA Soccer Manager + Bleifuss Fun + F22-ADF + NHL Powerplay Hockey + Bleifuss Rally + Xrossfire-KXND 2 + Need for Speed II SE + Nuclear Strike + Floyd + Seven Kingdoms

## 69,95 DM

Zusammengestellt von



Unverbindliche Preisempfehlung  
im Einzelvertrieb von Infogrames Deutschland  
<http://www.infogrames.de>



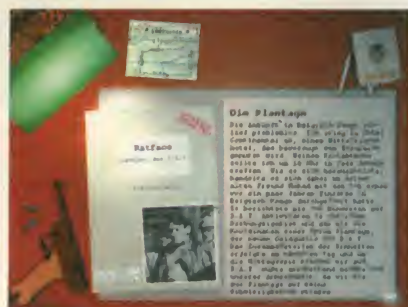
## Vollversion



Erst diesen April strich Bernhard Ewers, der Kopf hinter dem großen Klassiker „Battle Isle“, für seine neue Rundenstrategie im Joker-Test satte **87 Prozentpunkte nebst Hit** ein. Und was vor wenigen Monaten noch 90 Mark gekostet hat, offerieren wir Ihnen hier und heute auf der Begleit-CD!

Wir schreiben die 30er Jahre. Sie sind Agent, und Ihr Auftrag lautet: Heben Sie den Unterschlupf des internationalen Verbrechersyndikats R.A.T. aus. Um diesen zu finden, müssen Sie sich mit ihren detailliert animierten Einheiten durch **21 komplett gerenderte Terrains in 4 verschiedenen Szenarien** rund um den Globus kämpfen – vom tropischen Regenwald Belgisch Kongos über das ewige Eis Grönlands und die Wüste Mexikos bis in das tibetanische Hochland.

Für jede Mission stellen Sie eine zum Auftrag (Sabotage, Rettungsaktion usw.) passende Truppe auf und rüsten sie entsprechend aus. Über Vor- und Nachteile der verfügbaren Motorräder, Autos, Transporter, Jeeps, Panzer, Flugzeuge und Schiffe informiert Sie das ausführliche **Online-Lexikon**. Sollte Ihre Mission ein Erfolg sein, wirkt sich das bei der nächsten aus – für Fehlschläge gilt das freilich auch, denn erst nach Abschluß eines Szenarios wird der Truppenvorrat wieder aufgestockt. Aber vielleicht können Sie Ihre Verluste zwischenzeitlich ja ausgleichen, indem Sie feindliche Fahrzeuge kapern? Die Möglichkeiten in diesem ungeheuer motivierenden Spiel sind schier unbegrenzt!



Stimmungsvolle deutsche Sprachausgabe verrät das nächste Einsatzziel, zusätzliche Informationen werden während der Mission nachgereicht

Sechs Extra-Karten garantieren Strategiespaß für bis zu sieben Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet



Mit viel Flair der 30er Jahre stimmt das Renderintro auf den ersten Auftrag ein: Eine Opiumplantage mitten im afrikanischen Dschungel muß ausgehoben werden

Das Online-Lexikon liefert detaillierte Beschreibungen aller Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände



Runde für Runde sind Aktionspunkte der Schlüssel zum Erfolg: bewegen, angreifen und/oder benutzen?

## Dunkle Manöver

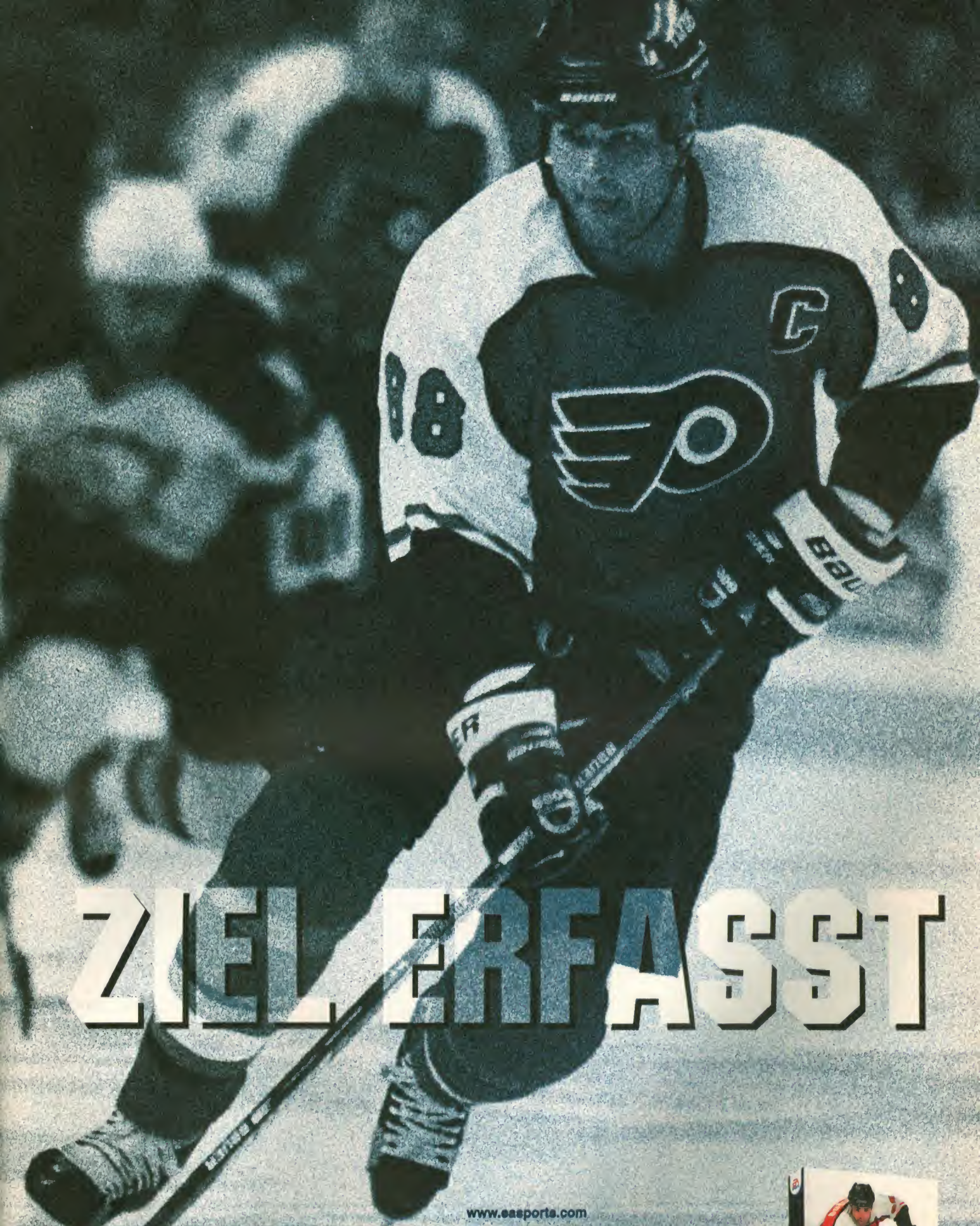
(Trinode Entertainment/Modern Games)

Brillante Rundenstrategie vom Kopf hinter „Battle Isle“

Originaltest	Ausgabe 4/98, 87 Prozent, Hit
Features	21 Solo-Missionen in 4 Grafikszenarien (SVGA, komplett gerendert), 6 zusätzliche Karten für bis zu 7 Multiplayer via Modem, Netzwerk oder Internet, Online-Lexikon
Steuerung	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch inkl. Sprachausgabe
Mindestkonfiguration	P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4 und Soundkarte
Handbuch & Installation	Illustrierte deutsche Anleitung und Tips auf der CD-ROM; keine Installation erforderlich – das Spiel läuft direkt von CD

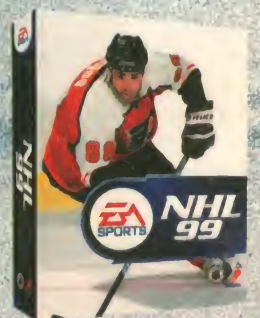






# ZIEL ERFASST

[www.easports.com](http://www.easports.com)



Software © 1998, NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL, Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League, National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA, Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und EA sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



## Installation und Start

Wählen Sie im Jokermenü unter „Vollversion“ den Punkt „Dunkle Manöver“ an. Lesen Sie bitte den kurzen Infotext und klicken Sie auf „Installieren“. Das Spiel benötigt DirectX 5.0, das Sie in dem nun folgenden Menü optional installieren können. Mit einem Klick auf „Spiel starten“ läuft „Dunkle Manöver“ direkt von CD, eine Installation auf der Festplatte ist nicht erforderlich.

**ACHTUNG:** Das Spiel läuft unter Windows 95/98/NT 4, jedoch NICHT unter DOS!

## Handbuch & Tips

Auf der CD Nr.1 finden Sie im Ordner „Handbuch“ das **vollständige deutsche Manual inklusive sämtlicher Originalillustrationen** im PDF-Format für den Adobe Acrobat Reader (installierbar über den Menüpunkt „Goodies“ von der CD Nr.2) sowie alternativ als Word- und Txt-Dokumente.

In gleicher Form und an gleicher Stelle finden Sie auch **Lösungshilfen** zum Spiel.



## Jewel-Case-Inlays zum Ausdrucken

Damit Sie das Magazin nicht zerschneiden müssen und Ihre Joker-Softwaresammlung trotzdem übersichtlich archivieren können, finden Sie die CD-Inlays zusätzlich **auf CD Nr.1 im Verzeichnis CDInlets** als Bitmaps. Einfach ausdrucken, ausschneiden und einlegen!

## VOLLVERSION Dunkle Manöver

### SPECIALS

Pizza Syndicate  
Wettbewerb

Star Trek: Der Aufstand  
(MPeG-Tracker)

Joker-TV: Level X  
(MPeG-Video)

### DEMOS

Dethkarz  
Hanse 1480

PC JOKER HEFT & SPIEL 12/98 • Vollversion: Dunkle Manöver • CD 1





# Tom Clancy's RAINBOW SIX



## FEATURES

- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- die Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

## AWARDS/PRESSESTIMMEN

**PC PLAYER 80%:** „Man hat wirklich das Gefühl, Mitglied eines Antiterror-Kommandos zu sein.“



**PC GAMES 86%:** „Rainbow Six fasziniert von der ersten Minute an durch die ausgewogene Mischung aus Strategie- und Actionelementen.“

**PC Joker 83%:** „Hut bzw. Helm ab vor einer derart realistischen Verknüpfung von Vorbereitungsstrategie und Action.“

**PC Action 82%; Multiplayer 89%:**

„Rainbow Six bietet alles, was ich von einem anspruchsvollen 3D-Shooter erwarte.“

**Gamesmania Award of Excellence 8,5/10:**

„Für anspruchsvolle Actionfreunde, Taktiker und Simulationsfans gleichermaßen ist Rainbow Six das Spiel des Monats.“





## DEMOS

3D Ultra Nascar Pinball  
Caesar 3  
Das fünfte Element  
Grand Prix Legends  
Hard Truck: Road to Victory  
Heart of Darkness  
iF/A-18E Carrier Strike Fighter  
Need for Speed 3  
Oddworld: Abe's Exoddus  
Populous 3: The Beginning  
Powerslide  
Racing Simulation 2  
S.C.A.R.S  
Survival  
Viper Racing  
WW2 Fighters

## GOODIES

Acrobat Reader 3.0  
Clean Center 4.0  
DirectX 6.0  
(aktuelle Gerätetreiber für Win 95/98)  
Elsa Grafikkartentreiber für Victory, Winner  
und Erazor  
Hexeditoren für DOS und Win  
MIRC v5.31  
OPV 1.7e  
Quicktime 3.0  
Savegame Editor Construction Kit  
Univesa-Treiber (DOS & Win)  
Winzip 95

## PATCHES

Battlezone (alle Versionen auf v1.4)  
Bladerunner (Updates für CD- und DVD-Fassung)  
Dark Earth (Update auf v1.1)  
Descent: Free Space (Update auf v1.04)  
Diablo (Update auf v1.07)  
Dominion: Storm Over Gift 3 (Update v1.0 auf v1.2)  
F-22 ADF (Direct3D- und Glide-Patches für deutsche Version 5.144)  
Final Fantasy 7 (Patch für Riva-Karten und Laptops, nur für englische Version)  
Forsaken  
Gunmetal (v1.0 auf v1.31)  
H. E. O. Z.  
iF/A-18E Carrier Strike Fighter (v1.0 oder v1.1 auf v1.2)  
I-War (3Dfx-Update für europäische Version)  
M.A.X. 2 (US-Version auf v1.4)  
Might & Magic 6 (deutsche Version 1.0 auf 1.1d)  
Panzer Commander (v1.0 auf v1.2, v1.1 auf v1.2)  
Tex Murphy (deutsche Version auf v1.03)  
Vigilance (Update auf v1.3)

## SHAREWARE

1. FC Kaiserslautern Fan Stats  
(Datenbank mit Vereinsdaten)  
BvA (Bestimmen von Akkorden)  
Cheat Up 99 (Cheats und Lösungen im HTML-Format)  
PC Monster (Cheats, Lösungen als Windows-Helpfile)

12/98 CD 2

PC Heft & Spiel



## DEMOS

3D Ultra Nascar Pinball  
Caesar 3  
Das fünfte Element  
Grand Prix Legends  
Hard Truck: Road to Victory  
Heart of Darkness  
iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Need for Speed 3  
Oddworld 3: Abe's Exoddus  
Populous 3: The Beginning  
Powerslide  
Racing Simulation 2  
S.C.A.R.S  
Survival  
Viper Racing  
WW2 Fighters

plus PATCHES, GOODIES und SHAREWARE

## Die Begleit-CD

### 3D Ultra Nascar Pinball



GENRE: Flipper

UMFANG: voll spielbarer Tisch

BESONDERHEIT: Demo endet, wenn der Score 2 Millionen erreicht

SYSTEM: P60 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 35 MB auf der HD

### Caesar 3



GENRE: Aufbaustrategie

UMFANG: 2 voll spielbare Missionen

BESONDERHEIT: 3 Auflösungsvarianten zwischen 640 x 480 und 1024 x 768 Pixeln wählbar

SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 39 MB auf der HD

### Dethkarz



GENRE: Autorennen mit Waffen

UMFANG: ein Auto und ein Kurs

BESONDERHEIT: Demo auf CD Nr. 1, läuft nur mit 3D-Turbo

SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, 3Dfx- oder Direct3D-Beschleunigerkarte, Win 95/98, DirectX 6 (auf CD Nr. 2) und 50 MB auf der HD



## Demos, Patches und Goodies

### Das fünfte Element



**GENRE:** 3D-Actionadventure  
**UMFANG:** 2 Helden mit jeweils 7 Minuten Spielzeit  
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD, unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD)

### Grand Prix Legends



**GENRE:** Historische F1-Rennen  
**UMFANG:** 3 Fahrzeuge in Monza  
**BESONDERHEIT:** Simulation der Saison von 1967, speicherbare Replays, unterstützt 3D-Karten (3Dfx und Rendition Verité), komplett deutsch  
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 34 MB auf der HD

### Hanse 1480: Das Vermächtnis



**GENRE:** Wirtschaftssimulation  
**UMFANG:** Exklusiv-Video  
**BESONDERHEIT:** läuft komplett von CD Nr.1  
**SYSTEM:** P60 mit 16 MB RAM und Win 95/98/NT

## Unsere Menüoberfläche



...präsentiert sich im 32 Bit-Design mit tollen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Auswahl, ein Info-Button sowie **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf die Homepage oder Fan-Sites zum jeweiligen Spiel. Dazu kommen **Specials** wie der Kinotrailer zum neuen Star-Trek-Film und ein Rohschnitt unserer TV-Show „Level X“. Neu ist zudem die **verbesserte Benutzerführung**, indem nur noch jene Funktionen aufscheinen, die jeweils auch tatsächlich angewählt werden können.

### Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches“ zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip“ müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Goodies“ das DOS-Programm **pkunzip.exe** sowie die menügesteuerte Variante **Winzip** für Win 95/98.

#### Battlezone

alle Versionen auf V 1.4

#### Bladerunner

Updates für CD- und DVD-Fassung

#### Dark Earth

Update auf V 1.1

#### Descent: Free Space

Update auf V 1.04

#### Diablo

Update auf V 1.07

#### Final Fantasy 7

Patch der englischen Version für Riva-Karten und Laptops

#### Dominion: Storm over Gift 3

Update V 1.0 auf V 1.2

#### F-22 ADF

Direct3D- und Glide-Patches für deutsche Version 5.144

#### Forsaken

Bugfixes, Update auf DirectX 6

#### Gunmetal

V 1.0 auf V 1.31

#### iF/A-18E Carrier Strike Fighter

V 1.0 oder V 1.1 auf V 1.2

#### I-War

3Dfx-Update für europäische Version

#### H.E.D.Z.

Update für Benutzer von Win 95 4.00.950 und 4.00.950a

#### M.A.X. 2

US-Version auf V 1.4

#### Might and Magic 6

deutsche Version 1.0 auf 1.1d

#### Panzer Commander

V 1.0 oder V 1.1 auf V 1.2

#### Tex Murphy

deutsche Version auf V 1.03

#### Vigilance

Update auf V 1.3



## Demos, Patches und Goodies

### Hard Truck: Road to Victory



**GENRE:** LKW-Rennen  
**UMFANG:** spielbarer Kurs, Netzwerk-Option für Multiplayer  
**BESONDERHEIT:** unterstützt Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 60 MB auf der HD

### Heart of Darkness



**GENRE:** Actionadventure  
**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt  
**BESONDERHEIT:** Spielstand wird automatisch gespeichert  
**SYSTEM:** 486 DX2 mit 16 MB RAM, Win 95/98/NT4, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 84 MB auf der HD

### iF/A-18E Carrier Strike Fighter



**GENRE:** Flugsimulation  
**UMFANG:** voll spielbare Mission  
**BESONDERHEIT:** unterstützt Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P166 mit 24 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 55 MB auf der HD

### Need for Speed 3



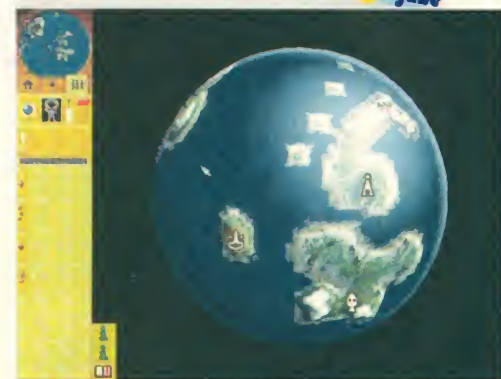
**GENRE:** Autorennen  
**UMFANG:** eine voll spielbare Strecke  
**BESONDERHEIT:** Demo wählt zufällig zwischen Einzelrennen und Verfolgungsjagd, unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

### Oddworld: Abe's Exoddus



**GENRE:** Actionadventure  
**UMFANG:** voll spielbarer Abschnitt  
**BESONDERHEIT:** Demo enthält auch komplettes Intro  
**SYSTEM:** P166 MMX mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

### Populous 3: The Beginning



**GENRE:** 3D-Götterstrategie  
**UMFANG:** 3 Solo- und ein Mehrspieler-Level plus Tutorial  
**BESONDERHEIT:** unterstützt Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 6 (auch auf dieser CD) und 35 MB auf der HD

### Goodies

**Acrobat Reader 3.0**  
 Dokumentenbetrachter für DOS/Win  
**Clean Center 4.0**  
 Installationsmonitor

**pkunzip**  
 DOS-Entpacker  
**QPV 1.7e**  
 Bildbetrachter für DOS  
**QuickTime 3.0**  
 Videoplayer für Win 95/98/NT  
**Savegame Editor Construction Kit**  
 Tool zur Manipulation von Spielständen  
**Univesa 2.0**  
 Univesa-Treiber für Grafikkarten  
**Winzip 95**  
 Packer/Entpacker für Win 95/98

**NEU** **DirectX 6.0 Core**  
 aktuelle DirectX-Version für Win 95/98  
**Elsa-Treiber**  
 Treiber für Grafikkarten  
**Hexedit**  
 Hexeditor für DOS/Win  
**mIRC v5.31**  
 Zugangssoftware zum Internet Relay Chat



### Special: Joker TV



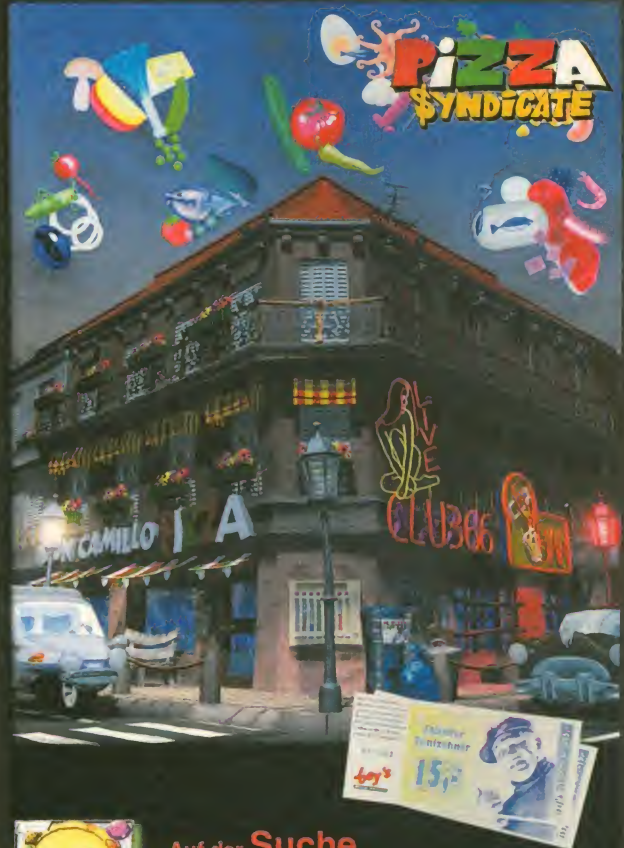
Verbrachten Sie jenen denkwürdigen Samstag vormittag am 31. Oktober vor dem Fernsehgerät, als Joker-Redakteur Trille sein SAT 1-Debüt in der Sendung „Level X“ gab? Falls ja, hat Ihnen die Begleit-CD trotzdem etwas Neues zu bieten: Unter dem Menüpunkt „Special“ finden Sie auf der CD Nr.1 die erste Rohfassung als MPEG-Video. Ein **exklusiver Mitschnitt**, der in dieser Form nie auf Sendung ging!

### Star Trek: Der Aufstand

Silvester bringt den Fans ein Wiedersehen mit Captain Picard und seiner Crew, denn am 31. Dezember startet „Star Trek: Der Aufstand“ in den deutschen Lichtspielhäusern durch. Auf der Begleit-CD Nr.1 finden Sie unter der Rubrik „Special“ den **originalen deutschen Kinotrailer** als MPEG-Video. Eine Minute und 40 Sekunden, in denen der Kapitän der zweiten Enterprise-Generation die Föderation verrät!



### Virtuelle Pizzabäcker gesucht!



Auf der **Suche** nach der besten **Rezeptur**

Bald schiebt Software 2000 mit „Pizza Syndicate“ den Nachfolger zur populären Wirtschaftssim „Pizza Connection“ in den Ofen. Auf der CD Nr.1 wartet darum jetzt eine Demo, mit der PC-Pizzabäcker tolle Preise gewinnen können!

#### HAUPTGEWINN:

100 Gutscheine für „Joey's Pizza Service“

#### PREISE:

10 Überraschungspakete mit dem Spiel „Pizza Syndicate“

So funktioniert's: Starten Sie die Demo zu „Pizza Syndicate“ aus dem Jokermenü der CD Nr. 1 (das Programm läuft direkt von CD) und belegen Sie laut Online-Anleitung einen Teigfladen möglichst originell mit einer Auswahl von über 80 Zutaten. Das Rezept muß der Jury in Eutin bis zum 12.12.1998 auf Diskette vorliegen (Einsendeschluß laut Poststempel), die Mitarbeiter des Joker Verlages und von Software 2000 sind nicht teilnahmeberechtigt. Es wird nur eine Zusendung pro Teilnehmer akzeptiert, bei gleichwertigen Ergebnissen entscheidet das Los, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gutscheine werden nur 1999 im Liefergebiet von „Joey's Pizza Service“ akzeptiert – ob eine der 100 Filialen deutschlandweit in Ihrer Nähe ist, können Sie unter der Internetadresse <http://www.joey's.de> erfahren. Wir wünschen guten Appetit und viel Glück!

EINSENDEADRESSE: Software 2000  
Stichwort: Pizza Competition  
Postfach 110 D-23691 Eutin



SOFTWARE 2000





### Powerslide



**GENRE:** Autorennen  
**UMFANG:** eine Strecke, 4 Autos, 12 Piloten  
**BESONDERHEIT:** unterstützt 3Dfx- und Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

### Racing Simulation 2



**GENRE:** F1-Simulation  
**UMFANG:** ein voll spielbares Rennen in Monaco  
**BESONDERHEIT:** läuft direkt von CD, 3Dfx oder Direct3D-Turbo erforderlich  
**SYSTEM:** P133 mit 24 MB RAM, 3D-Karte, Win 95/98 und ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD)

### S.C.A.R.S.



**GENRE:** futuristisches Autorennen  
**UMFANG:** voll spielbare Strecke  
**BESONDERHEIT:** unterstützt Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 14 MB auf der HD

### Survival



**GENRE:** 3D-Action  
**UMFANG:** 2 spielbare Missionen  
**BESONDERHEIT:** Demo mit neuer Grafik, 3Dfx-Karte erforderlich  
**SYSTEM:** P200 mit 3Dfx-Karte, 16 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 20 MB auf der HD

### Viper Racing



**GENRE:** Autorennen  
**UMFANG:** 2 Runden auf einer Strecke  
**BESONDERHEIT:** Multiplayer-Modus auch in der Demo verfügbar, unterstützt Direct3D-Karten  
**SYSTEM:** P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

### WW2 Fighters



**GENRE:** Flugsimulation  
**UMFANG:** 2 zufällig ausgewählte Missionen mit 6 Minuten Zeitlimit  
**BESONDERHEIT:** benötigt Direct3D- oder 3Dfx-Karte  
**SYSTEM:** P200 mit 3D-Karte, 32 MB RAM, Win 95/98, ab DirectX 5 (DirectX 6 auf dieser CD) und 63 MB auf der HD

### Shareware von Lesern

#### 1. FC Kaiserslautern Fan Stats

Datenbank zum Fußballverein

#### BvA

Programm zum Bestimmen von Akkorden

#### Cheat Up 99

Cheats und Lösungen zu diversen Spielen im HTML-Format

#### PC Monstar

Cheats und Lösungen zu diversen Spielen als Windows-Helpfile

### Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.


Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham  
 E-MAIL: mtrier@pcjoker.de




# TOTAL AIR WAR

©1998 Infogrames Deutschland GmbH

„Die momentan beste Flugsimulation bietet auch noch eine Menge

taktische Tiefe“ Pc Player 11/98 • 85% Goldplayer 

Beste Noten für TAW:

Powerplay 11/98 • 85% 

PcGames 11/98 • 87%

PcJoker 11/98 • 81%

GameStar 11/98 • 87%

Pc Action 10/98 • 84%

Die totale Kontrolle von

# Saitek



PC DASH

Graphic Command Pad



X36 CONTROL SYSTEM



## Totale Simulation

- 4,5 Mio. qKm gerenderte Landschaft mit wechselnden Licht- und Wetterbedingungen
- Atemberaubende Bilder der Smart View Kameras
- 60 verschiedene Flugzeuge und 36 verschiedene Waffensysteme



## Totale Strategie

- 10 herausfordernde Missionen, die sich immer wieder neu generieren
- Intelligentes Kommunikationssystem mit über 10.000 Wörtern



## Totale Action

- Jump-Function
- Alarmstarts



Jetzt im Handel

Produktinfo 030 DYNAMIC

ocean

DID  
DIGITAL IMAGE DESIGN

Im Exklusiv-Vertrieb von

INFOGRAMMES  
DEUTSCHLAND  
www.infogrames.de



### GORKY 17



Gänsehaut statt Aprilscherz: Gorky 17

Eine aufwendige **Mischung aus SF-Rollenspiel, Gruselabenteuer und rundenbasierten Kämpfen** bereitet Topware für kommenden April vor: *Gorky 17* entführt uns in das Jahr 2008, wo NATO-Truppen in einem ehemals russischen Geheimlabor auf seltsame Kreaturen stoßen – da waren wohl mal wieder die Genpfuscher am Werk! Als Kommandant einer Spezialeinheit wird es Aufgabe des Spielers sein, das Iso-Gelände und dessen Geheimnisse zu erkunden. Dazu verspricht der Hersteller eine intuitiv beherrschbare Steuerung, Cut-Szenen mit Schockeffekten sowie spektakuläre Ausleuchtung der Grafik unter Direct3D.

### 3D ULTRA NASCAR PINBALL

Noch in diesem Jahr möchte Sierra Reifen und Kugeln in einem Spiel rollen lassen: Für den **Flipper zur amerikanischen Rennserie** konnten sogar die Starpiloten Dale Earnhardt, Bill Elliott, Terry und Bobby Labonte gewonnen werden – sie halten ihre Köpfe für vier überbreite „3D-Rennstrecken“ hin.



Flippern mit vier US-Starpiloten: 3D Ultra Nascar Pinball

### WORLD LEAGUE SOCCER '99

Vor die aktualisierte Edition ihres Fußballspiels werden Silicon Dreams und Eidos den Liverpooler Topkicker **Michael Owen als Zugpferd** spannen. Gegenüber dem Vorgänger wird das Sequel um Surroundsound und neue Stadien erweitert, auch die Grafik am Platz und die KI der Spieler will man überarbeiten. Anpfiff ist voraussichtlich noch dieses Jahr.



Hübscher, schneller, handlicher: World League Soccer 99

### MADE IN GERMANY

Die deutsche Spieleschmiede Soft Enterprises will im kommenden Halbjahr den von US-Produkten dominierten Markt aufmischen. Ob das im Januar/Februar gleich **Twisted Mind** gelingt, scheint freilich trotz knuffiger Direct3D-Optik etwas fraglich – das Knobelgenre ist derzeit nun mal nicht ganz so beliebt. 3D-Egoshooter sind es durchaus, weshalb wir **Skout** im März bessere Chancen einräumen: Eine futuristische Story, missionsbasierte Action, knifflige Rätsel, clevere Computergegner und schicke 3D-Optik sollen aus den 21 Abschnitten echte Alternativen zum neuen Referenztitel „Half-Life“ machen. Actionreich geht es dann im Mai mit der Fortsetzung zu „Project Paradise“ weiter. **Project Darkside** wird ein 3D-Draufsichtshooter mit Adventure-Elementen, zahllosen Grafikeffekten, einem breiten Waffenarsenal inkl. Fahrzeugen sowie furchteinflößenden Endgegnern.



Knobeln ohne Reue: Twisted Mind



Ballern ohne Gnade: Project Darkside

### STRATEGEN-PLASTIK

Gemeinsam mit Sierra vertreibt der amerikanische Developer Blizzard im neuen Jahr ein **Set mit fünf Actionfiguren aus dem War- und Starcraft-Universum**. Ob Mensch, Ork, Protoss oder Zerg, die Kunststoffkrieger sind jeweils rund 15 cm groß und sollen im deutschen Spielzeughandel ebenso offeriert werden wie in Softwarefachgeschäften.



Ab Januar zu haben: Plastik-krieger für Echtzeitstrategen

### COMPUTER 98

Vom 13. bis 15. November eröffnet Regierungspräsident Dr. Franz-Josef Antwerpes am Kölner Messegelände wieder die Verkaufsmesse für jedermann. Highlight am Eidos-Stand ist die Human Table Soccer-Competition, und Software 2000 lädt am Samstag einen Star aus der TV-Serie „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ ein. Zahlreiche Spieleneuheiten, ein Internetcafé, Seminare und eine große Showbühne (unter anderem mit der Dancefloortruppe „Annex“) sind außerdem angekündigt. Weitere Informationen zu Öffnungszeiten, Preisen, weiteren Ausstellern etc. finden Sie auf der Homepage [www.computer98.de](http://www.computer98.de)





## ACTIVISION AM STAR TREK



Ab Silvester in deutschen Kinos, heute schon auf der Begleit-CD: **Star Trek – Der Aufstand**

In den kommenden zehn Jahren darf ausschließlich Activision Spiele um die Enterprise-Kapitäne Kirk, Picard und Janeway auf den Markt beamten: Der US-Publisher hat Viacom einen exklusiven Lizenzvertrag abgerufen, der die Rechte an „Raumschiff Enterprise“, „Voyager“ sowie sämtlichen Ablegern aus dem großen Star-Trek-Universum umfaßt.

Erstes Umsetzungsobjekt wird das neue Kinoabenteuer der „Next Generation“: In **Star Trek – Der Aufstand** (startet am 11. Dezember in den Staaten, exakt 20 Tage später auch hierzu-



lande) plant ein finsterner Bösewicht die Auslöschung eines kompletten Planeten. Wer mehr wissen möchte, der werfe einen Blick auf den Trailer der aktuellen Begleit-CD.

## HORDES

Gemeinsam bereiten System 3 und GT Interactive bis zum März 1999 einen **Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie** vor: Der Spieler soll die Geschicke des Lichtvolkes im Kampf gegen Schattenwesen mitbestimmen. Wenn am archaischen Draufsichtgelände schließlich Magier, Steinschleuderer und Echsenkavallerie auf Orks, Monstertruppen und Feuerkatapulte treffen, dann entweder auf einer rundenbasierten Gesamtkarte oder in Bodennähe und Echtzeit.



Archaischer Strategiemix im März: **Hordes**

## TÜRKEIURLAUB ZU GEWINNEN!



Mit Egmont gewinnen und dem Winter entkommen: Anlässlich der aktuellen Veröffentlichung des Grafikabenteuers „Byzantine – Tod in Istanbul“ schickt der Leinfeldener Publisher den glücklichen Sieger dieses Wettbewerbs samt Begleitung in den sonnigen Süden!

## HAUPTGEWINN:

**1 Woche Türkei für 2 Personen inkl. Flug und Hotel nach Terminabsprache**

## PREISE:

**20 x das Renderabenteuer „Byzantine – Tod in Istanbul“**

Das mit Discovery Multimedia gemeinsam entwickelte Adventure „Byzantine – Tod in Istanbul“ handelt in der türkischen Metropole, wo man als US-Reporter der verschollen geglaubten Krone Konstantins nachjagt. Weil aber fast jedermann auf das wertvolle Kleinod scharf zu sein scheint, entwickelt sich ein spannender Thriller um Geld, Macht und Mord. Die sechs CD-ROMs bieten u.a. aufwendig produzierte Filmsequenzen mit 40 Schauspielern, völlige Bewegungsfreiheit in 120 verschiedenen 360°-Panoramakulissen sowie packende Rätsel. Wir bieten die passende **PREISFRAGE:**

**Wie hieß die Stadt Istanbul früher?** Wer kein Lexikon besitzt, sollte die zwei gültigen Antworten mal im Test des Games in der Ausgabe 10/98 nachlesen...

Die Preise werden unter Ausschluß des Rechtsweges unter allen richtigen Einsendungen verlost; nicht teilnahmeberechtigt sind Mitarbeiter des Joker Verlags und von Egmont Interactive. Einsendeschluß ist der 24. November laut Poststempel, die Zieladresse lautet:

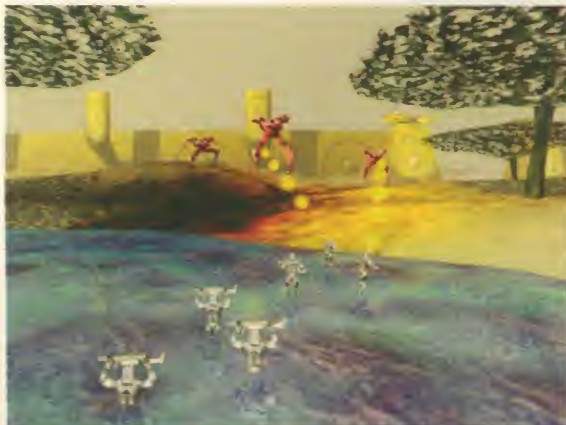
**Joker Verlag • Kennwort: Byzantine •  
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham •**

**E-Mail: abo@pcjoker.de (nicht nur für Abonnenten!)**





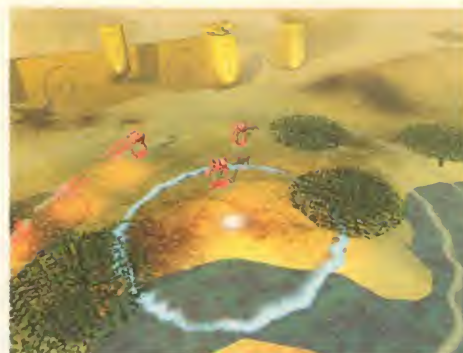
### DARK REIGN 2



Grafik de Luxe: Man beachte die Wasserspiegelungen!

Noch bis zum Mai werden Activision und das Newcomerteam von Pandemic an ihrer neuen 3D-Strategie basteln. Mangelnde Erfahrung kann man den Entwicklern dabei kaum vorwerfen, denn Pandemic besteht zur Hälfte aus ehemaligen Aktivisten – darunter auch Josh Resnick, der Kopf hinter dem Vorgänger.

Wesentliche Neuerung des Sequels ist eine leistungsfähige 3D-Engine für beliebige Zooms und Schwenks quer über das Gelände. Versprochen sind weiterhin viel Komplexität bei vereinfachtem Handling sowie eine packende Story, die sich über einen Zeitraum von 150 Jahren erstreckt.



Neu bei Dark Reign 2 ist u.a. die atmosphärische Ausleuchtung des 3D-Geländes



### SEVEN KINGDOMS 2

Für das kommende Frühjahr plant Interactive Magic eine neue Offensive in den sieben Königreichen: Mit zwölf mythischen Völkern, sieben neuen Monstern, überarbeitetem 3D-Terrain, vom Zufall beeinflusstem Kampagnensystem und vereinfachter Steuerung wollen die Mannen um Entwicklungsleiter Trevor Chan die 85 Joker-Prozent des Vorgängers vom Dezember 1997 übertreffen.



### MIDDLE EARTH

Das aufwendigste Online-Rollenspiel aller Zeiten will Sierra im dritten Quartal kommenden Jahres (also etwa zeitgleich mit dem neuen Tolkien-Movie) ins Netz stellen: Die aus der klassischen Fantasy-Saga „Herr der Ringe“ entlehene „Mittelerde“ bietet dann bis zu 10.000 Menschen, Hobbits, Elfen und Zwergen Platz. Einen Rechner mit 300 MHz, 32 MB RAM, Direct3D-Beschleuniger und 500 freien MB auf der Festplatte vorausgesetzt, soll den Spieler eine riesige 3D-Welt mit Dialog-, Wetter-, Gilden- sowie Handelssystem, Karriereplanung und Kämpfen erwarten. Riesig bedeutet dabei, daß ein Fußmarsch von einem Ende zum anderen zumindest eine Stunde dauern würde! Näheres unter [www.middle-earth.com](http://www.middle-earth.com).



### Wußten Sie übrigens

...daß die Mannheimer Schiffsbauer von Massive Developments derzeit **Schleichfahrt 2** auf Kiel legen? Gerade bei der Grafik will das Sequel zur erfolgreichen U-Boot-Sim Maßstäbe setzen – Stapellauf Ende '99.

...daß Looking Glass und Irrational Games am SF-Rollenspiel **System Shock 2** arbeiten? Basis ist die 3D-Engine des kommenden Actionabenteuers „Dark Project“, aufgewertet mit angeblich innovativen Rolli- und Multiplayerelementen.

...daß die Bitmap Brothers nach gut zwei Jahren ein Sequel zu „Z“ in Angriff nehmen? **Z2** will 3D-Echtzeitstrategie mit Rollenspielelementen und schwarzem Humor verknüpfen. Release ab Weihnachten '99 über GT Interactive.

...daß die USK eine Freigabe ab 18 für Activisions heißerwarteten Egoshoooter **Sin** erteilt hat? Was in der Praxis soviel heißt, wie daß es tatsächlich auch hierzulande verkauft wird – in entschärfter Fassung.

...daß einen **400 MHz-Rechner, Soundkarten und Force Feedback Sticks gewinnen** kann, wer zwischen 2. und 8. November die Demo zu Heavy Gear 2 von der Firmenpage [www.activision.com](http://www.activision.com) lädt und sich registrieren läßt?

...daß der Vertrieb der in der letzten Ausgabe mit einem Hit geehrten Compilation **Best of Games Vol. 1** von Topware aus wettbewerbsrechtlichen Gründen untersagt wurde? Ergo kommt das steile Teil von EA, Virgin und Infogrames mit Verspätung (aber gleichem Inhalt) **unter dem Titel Play the Games Vol. 1** in den Handel.



# MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

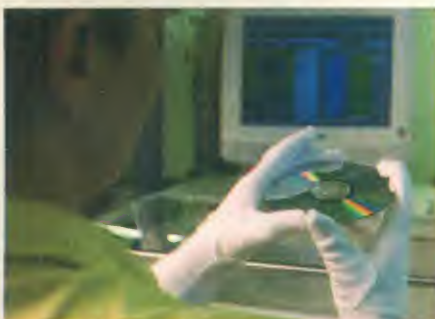




### EIN OSCAR FÜR ABE

Oddworld Inhabitants reicht dieser Tage „Abe's Exoddus“ bei der amerikanischen Filmakademie ein – mal sehen, ob die gut 30 Minuten Rendermovie des kommenden Plattformers in der Kategorie „Animated Shortfilm“ (Trickfilm) tatsächlich für einen Oscar nominiert werden.

### NIE WIEDER RAUBKOPIEN?



Arbeitet mit nicht duplizierbaren Daten: der Hardware-Kopierschutz Sysiphus

Der hardwarebasierte Kopierschutz Sysiphus des Hamburger Kopierwerks OK Media macht der Softwarepiraterie möglicherweise bald ein Ende. Beim Vervielfältigen von CD-ROMs werden hier auf den Rohlingen versteckte Daten untergebracht, die zumindest handelsübliche CD-Brenner nicht duplizieren. Das Verfahren soll auch günstiger kommen als bisher verwendete Softwaretechniken – bleibt zu hoffen, daß die Hersteller den Preisvorteil an ihre ehrlichen Kunden weitergeben.

### DEUTSCHES ENTWICKLER-MEETING

Ende September trafen sich in Darmstadt rund 35 Entwicklungsteams aus Deutschland und dem benachbarten Ausland zum Erfahrungsaustausch. Organisiert wurde das **Erste Deutsche Unterhaltungssoftware Forum (USF '98)** von Trinode Entertainment und Massive Developments. Am Plan standen neben einem erstklassigen Italomenü natürlich Präsentationen von Videos und Engines kommender Spiele; dazu Diskussionsrunden unter Teilnahme des VUD-Geschäftsführers Ronald Schäfer. Das USF soll zukünftig fest etabliert werden, ein Internet-Forum ist ebenso geplant wie ein Treffen im kommenden Jahr. Dann aber früher, denn das kurz bevorstehende Weihnachtsgeschäft brachte bei der Premiere einige Entwickler in Terminnöte.

## „Warum lügen Spielehersteller bei den Systemvoraussetzungen?“



(Thorsten Moe, Marketing Director bei GT Interactive, fordert mehr Ehrlichkeit auf Spielepackungen)

Da lese ich im PC Joker von beeindruckenden Grafikeffekten, nie dagewesenem Tempo, genialem Bump-Mapping und multiplen Texturen. Mein Herz schlägt höher, ich renne zum nächsten Händler – ja, auch Mitarbeiter der Branche müssen Spiele kaufen! – vergleiche die Systembeschreibung auf der Packung mit meinem Rechner und entschieße mich zu-

zuschlagen. Doch auf die Installation folgt viel zu oft Ernüchterung statt Begeisterung!

Obwohl mein privater P166 noch knapp über dem üblicherweise verlangten Mindestniveau liegt, kann häufig von Optik und Gameplay in Perfektion keine Rede sein. Statt dessen muß ich die Grafikdetails herunterregeln, bis das Ergebnis mit den Screenshots in meinem Leib- und Magenblatt kaum noch Ähnlichkeiten aufweist. Gut, daß man als PC-Gambler gelegentlich sein System tunen muß, damit habe ich mich abgefunden. Aber warum schreiben Spielehersteller auf ihren Packungen von technischen Voraussetzungen, unter denen die Software dann doch nicht vernünftig läuft? Um mehr zu verkaufen vermutlich, schon klar – aber fair ist das nicht. Und Asche auf unser Haupt, denn das ist mir auch bei eigenen Produkten schon passiert.

Aus Erfahrung klug geworden, gelobe ich für GT Interactive Besetzung: Wir werden die Mindestanforderungen zukünftig eher höher als zu niedrig ansetzen. Dann, und nur dann, weiß jeder Käufer, was ihn erwartet. Wäre schön, wenn der Rest der Branche mitzieht!



Rund 70 Gäste trafen sich am Darmstädter Wasserturm zur Premiere des USF '98



### Messen & Termine

#### Clubhouse: Level X

Von unserer Redaktion betreute TV-Show  
14. und 28. November 1998  
zwischen 8 und 11 Uhr auf Sat 1

#### Computer '98

Verkaufsmesse für Computer-Entertainment  
13. bis 15. November 1998 in Köln  
Info:  
www.computer98.de  
Tel.: 0234/9 46 88 15

#### Hobbytronic Computerschau

Publikumsmesse für Computer und Elektronik  
17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund  
Info: www.westfallen.hallen.de  
Tel.: 0231/120 45 21

#### Game Developers Conference

Fachmesse für Spiele-Entwickler  
15. bis 19. März 1999 in San José/USA  
Info: www.gdconf.com/1999/homepage.html

#### Internationale Funkausstellung 1999

Publikumsmesse für Elektronisches aller Art  
28. August bis 5. September in Berlin  
Info: www.ifa-berlin.de  
Tel.: 030/30 38 0



# G

## Gute Zeiten, schlechte Zeiten

### GT Interactive



Seit Oktober 1996 ist man in Hamburg, seit Ende '97 dort in der Warburgstraße ansässig



Ivana Soddu, die Geschäftsführerin von GT Deutschland



**„Der Markt ist ein Minenfeld für kleine und mittlere Publisher – ein guter Grund, der größte zu werden!“**

(Ronald W. Chaimowitz, GT-Vorstandsvorsitzender)

Der Name der Konzernmutter (Good Times = Gute Zeiten) übertrug sich nicht vom Start weg auf die Tochter: Streitigkeiten mit den Entwicklern verhandelten die Premiere des Rennspiels „Scorch“, während sich „Nine – The last Resort“ als böser Flop am deutschen Markt erwies. Allein in den USA gelang ein Einstieg nach Maß – freilich mit hierzulande samt und sonders indizierten Titeln.

Trotz des beliebten Action-Dukes, bebenfester id-Shooter und Midways mortaler Kombattanten war der Schlager im US-Programm freilich eine Jagdsimulation. Weil die Waffennarren aus den Staaten in „Deer Hunter“ nur zu gerne virtuelles Rotwild per Zielfernrohr erlegten, belegte GT monatelang die Sonnenplätze der Verkaufscharts. Im vergangenen Jahr brachen dann auch in Deutschland bessere Zeiten an: Die 3D-Echtzeitstrategie „Total Annihilation“ kam bei Presse und Publikum gut an, das innovative Jump & Run „Oddworld: Abe's Oddysee“ fand seine Fans, und „Unreal“ gilt nach wie vor als Referenztitel im 3D-Bereich.

Über Aufkäufe (u.a. Warner Interactive und Single Trac), Kooperationen mit Entwicklern wie Bungie oder 3D Realms, und Lizenzgeschäften mit MTV („Beavis and Butthead“) oder Simon & Schuster („Star Trek – Deep Space Nine“) stärkt sich GT für das kommende Jahr. Denn mögen viele Branchenkenner aufgrund des wachsenden Konkurrenzdrucks auch ein großes Publisher-Sterben vorhersagen – Riesen leben länger! (rl)

Der New Yorker Publisher hat seine Wurzeln im Videobusiness: 1992 erkannte der Filmverleiher Good Times Inc. die wachsende Bedeutung des Marktes für Computerspiele und gründete eine „Interaktive Division“. Heute zählt GT Interactive zu den ganz Großen der Branche.

## Kommende Highlights

Mit den Entwicklern von Reality Bytes tritt man ab Dezember gegen Lara an: Das 3D-Actionabenteuer **Dark Vengeance** kombiniert (Schwert-) Kämpfe aus der „Heckansicht“ mit Abenteuer- und Rollenspielelementen in einem Fantasy-Szenario.



Weihnachten kehrt auch Hüpfheld Abe mit bewährtem Gameplay zurück: **Oddworld: Abe's Exoddus** mixt Action, Abenteuer und skurrile Dialoge mit perfekt eingebundenen Movies – und ist Wegbereiter für die ein Jahr später folgende Neuentwicklung **Oddworld: Munch's Oddysee**.



Im März läßt sich Rincewind, der schlechteste Zauberer der Scheibenwelt, wieder auf dem PC blicken. Für das Adventure **Discworld Noir** verspricht GT realistische 3D-Umgebung anstatt der Cartoongrafik der beiden Vorgänger – und von Autor Terry Pratchett eigens entwickelte Charaktere.



Ab April '99 streiten in **Total Annihilation: Kingdoms** vier Parteien um die Vorherrschaft in einem Fantasy-Reich zwischen Magie und Technologie. Das Sequel bindet die bewährte Echtzeitstrategie in eine komplett neue Story sowie überarbeitete 3D-Optik ein.



Ebenfalls für Ostern ist der Genre-Mix **Wheel of Time** angekündigt. Frei nach Robert Jordans Fantasy-Saga sind famose 3D-Grafik aus der „Unreal“-Engine, Action, Echtzeitstrategie und Rollenspielelemente zu erwarten.









# Nie wieder stillsitzen. Einfach abheben!

Vergiß einfach alles, was Du bisher erlebt hast.

Der Microsoft SideWinder Freestyle Pro fesselt Dich nicht länger an den Schreibtisch, sondern folgt Dir – oben, unten, links, rechts –, wohin Du willst.

Eine noch nie dagewesene Kombination aus Joystick und Gamepad. Die völlig neuartigen Bewegungssensoren übersetzen mit digitaler Präzision Deine eigenen Bewegungen im Spiel und sorgen für den ultimativen Nervenkitzel. Das ist der absolute Hype neben dem SideWinder Force Feedback Pro.

Jetzt liegt alles in Deiner Hand!



Where do you want to go today?

## Microsoft

[www.microsoft.com/germany/games/sidewinder](http://www.microsoft.com/germany/games/sidewinder)

Produktinfo 005



# TUROK

## SEEDS OF EVIL

Seit „Jurassic Park“ weiß man: Ein Dino kommt selten allein. Das gilt auch für Dinojäger, zumal Acclains wehrhafter Indianer einer der großen Erfolge des Jahres 1997 war. Teil zwei des 3D-Actionabenteuers verspricht nun bessere Grafik, höhere Gegnerintelligenz sowie eine abgedrehtere Story.

Nachdem der üble Campaigner im Vorgänger besiegt wurde, verlangt diesmal der Größenwahn des Alien-Wissenschaftlers Primagen nach Heldentaten. Der ist nämlich für das Schicksal des „Verlorenen Landes“, also der Bühne beider Turok-Abenteuer, verantwortlich: Um den Urknall zu erkunden, ist der außerirdische Weißkittel in der Zeit zurück bis zum Anfang des Universums gereist. Dabei ist ihm sein Reaktor um die Ohren geflogen. Jetzt sitzt Primagens Schiff im Urknall fest – und das Verlorene Land mit ihm...

Sollte Primagen seinem Schicksal jemals entfliehen können, würde dies das Ende des gesamten Universums bedeuten. Deshalb haben die Vorfahren unseres Helden auch alle Schwachstellen im Raum-Zeit-Kontinuum mit Energie-Totems gesichert und den Schlüssel zur feindlichen Kommandozentrale in sechs Teile zerlegt. Verständlich, daß Primagen jetzt schlecht drauf ist. Per Geisteskraft schickt er eine Armee bössartiger Kreaturen auf die Suche nach den Totems. Ergo soll der neue Turok die über das Verlorene Land

### Ein Indianer auf 3D-Kriegspfad im Jurassic Park

verteilten Schlüsselstücke zusammenklauen und sich so Zugang zum Oberübel selbst verschaffen.

Rund 45 Minuten in Echtzeit berechneter Animationssequenzen werden die zugegeben etwas wirre Story präsentieren. Im Original wird Turok dabei von TV-Star Luke Perry („Beverly Hills 90210“) gesprochen – man darf gespannt sein, ob sich

für die deutsche Fassung eine ähnlich prominente Besetzung findet. Auf die atmosphärischen Dschungelrhythmen und realistischen Soundeffekte brauchen einheimische Indianer jedenfalls sicher nicht zu verzichten. Größer geworden sind aber nicht nur die Zwischensequenzen, vielmehr soll es das ganze Spiel auf den achtfachen Umfang des Vorgängers bringen: Von einem Hafen über Flußtäler, Sümpfe und Höhlen bis hin zum Unterschlupf des Endgegners harren sechs riesige Grafikwelten der Erkundung. Schade bloß, daß auch diesmal wieder nur an ganz bestimmten Punkten ein Spielstand abgespeichert werden kann.

Primagens Truppen umfassen mehr als 30 verschiedene und butterweich animierte

Saurier-Mensch-Hybriden, denen es mit 24 Waffen an den Kragen geht. Vom Jagdmesser über Pfeil und Bogen bis hin zum Plasmagewehr soll ein Großteil des Arsenalns noch einzeln aufgerüstet werden können; außerdem wird jede Waffe mit eigenen Grafikeffekten aufwarten. Ohne Köpfchen dürfte hier jedoch die beste Wumme wenig wert sein, denn die schlaun Gegner weichen Schüssen aus, verstecken sich oder versuchen gar, dem Spieler Fallen zu stellen. Statt stupidem Gemetzel werden somit vertrackte Missionen im Vordergrund stehen: Wie aktiviere ich den Leuchtturm, wie kann ich



Saurier, Techno-Dinos und Saurier-Menschen: Bösewichte



Im Vorgänger war er noch wehrloses Opfer, diesmal schlägt der Intro-Leguan zurück

### Fakten

- \* gegenüber dem Vorgänger achtfaches Spielareal
- \* 6 Grafikwelten
- \* 45 Minuten animierte Zwischensequenzen
- \* 30 monströse Gegner
- \* 24 ausbaufähige Waffen
- \* Spielstände nur an vorgegebenen Punkten speicherbar
- \* min. 16 Multiplayer in 12 Netzwerk- bzw. Internet-Arenen
- \* benötigt 3D-Beschleuniger





Auch die Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet, insgesamt sind 45 „Filmmi-nuten“ angekündigt

ein Munitionslager zerstören? Wie sind Kinder in Gefahr zu retten, wie ist einer Insektenplage beizukommen? Und so weiter und so fort.

Zu einem beweglichen Kleinhirn sollte sich noch ein agiles Händchen gesellen, denn Turok wäre ohne ein paar schwierige Hüpfenlagen kein Turok. Aber die Steuerung war ja bereits im Prequel gut zu meistern, unsere erste Vorabversion macht da keine Ausnahme. Hier und nur hier ist die effektreiche 3Dfx-Grafik auch noch mit dem aus dem Vorgänger be-kannten Nebel versehen – bei der Endver-sion soll auch mit Direct3D-Beschleuni-

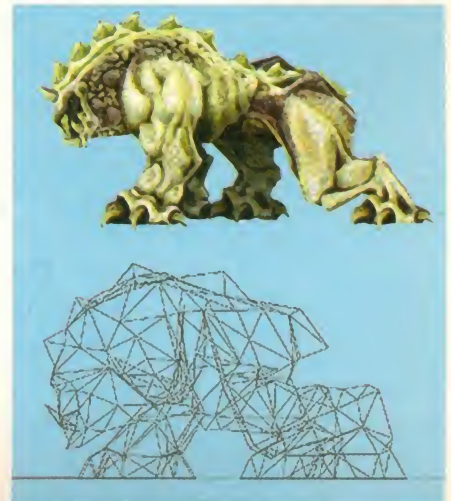
gung weitgehend klare Sicht herrschen. Dann werden die Programmierer von Iguana zudem ihren neuen Multiplayermo-dus fertiggestellt haben. Die vorläufig bis zu 16 im Netzwerk oder Internet erlaubten Spurenleser könnten also noch Gesell-schaft bekommen. Und vielleicht ist ja bis dato auch bei den bislang zwölf Ab-schnitten für Deathmatches noch Zu-wachs zu verzeichnen? (pk)

### Turok 2

**HERSTELLER:** Iguana/Aclaim  
**GENRE:** 3D-Actionadventure  
**ERSCHEINT:** Jahreswechsel 1998/99



Die rotierende „Firestorm“ ist eine von 24 aufrüstbaren Waffen mit jeweils eigenem Design



Ein Monster entsteht: Der „Hunter“ als ge-zeichnete Skizze und Drahtgittermodell



Primagen hat mit seiner Armee ganze Arbeit geleistet

## Die Leguanzüchter: Iguana

Im Lande der Konsolen sind die texanischen Spieleprogram-mierer bereits seit zehn Jahren eine feste Größe: Titel wie „Southpark“ oder der sportliche „NFL Quarterback Club“ fanden ihre Käufer auf Plattformen wie SNES, Playstation und Nintendo 64. Der ganz große Erfolg kam allerdings erst mit der Comic-Umsetzung „Turok: Dinosaur Hunter“, die als erstes Spiel auch für den PC konzipiert wurde. Mittlerweile unterhalten die **10 Mannen um Turok-Chefentwickler David Dienstbier** (was für ein Name!) eine eigene Abtei-lung für PC-Entertainment in Salt Lake City. Wie man sieht, mit Fitneßraum und allem Drum und Dran...





# PRO-PINBALL BIG RACE USA

**Gut ein Jahr nach „Timeshock“ steht der neue Flipper aus Empires erfolgreicher Pro-Pinball-Serie kurz vor der Vollen-  
dung: Genügt wieder ein einziger Tisch, damit sich die Kon-  
kurrenz die Kugel gibt? Es sieht so aus!**

Gute Zeiten für gute PC-Flipper, denn die jüngsten Genrebeiträge konnten allesamt nicht recht überzeugen: Sierras „3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent“ ist im Januar mit nur 51 Joker-Prozent knapp am Tilt vorbeigeschrammt, „Judge Dredd Pinball“ erreichte im Juli trotz Filmli-  
zenz und Stallone am Cover gerade mal ein Prozent-  
pünktchen mehr. Empires große Punktejagd durch 14 (freilich auf einem einzigen Tisch vereinte) US-Städte sollte also beste Chancen im diesjährigen Weihnachtsgeschäft haben.

Sehenswerte Rendergrafik ist ja seit jeher ein Markenzeichen der Pro-Pinball-Reihe, da macht auch und gerade der jüngste Sproß keine Ausnahme. Wieder erfreuen zahllose Details das Auge, insbesondere in den höheren der frei wählbaren Auflösungen zwischen 512 x 384 und 1.600 x 1.200 Bildpunkten. Musik und Soundef-

## Zum Kugeln: ein Flipper-Rennen mit Monster- trucks, Taxis und Polizeiautos

ekte gibt es erstmals sogar in Dolby Surround – bei entsprechendem Equip-  
ment ein akustischer Hochgenuß. Noch wichtiger ist freilich eine realistische Ball-  
physik, und auch da haben die Entwickler nochmals Arbeit investiert.

So kann die Silberkugel nun auch ohne Spin gleiten oder sich um die eigene Achse drehen.

Um den Ball rund zu machen, wird man noch Bonus-  
games auf dem mehrspra-  
chig verfügbaren Display, die Auswahl zwischen acht Blickwinkeln auf das Ta-  
bleau mit seinem runden Dutzend schrä-  
ger Ballfallen sowie natürlich Multibälle (bis zu zehn gleichzeitig) und als echtes  
Novum sogar einen Zwei-Spieler-Modus via Netzwerk oder Internet finden. Der hat in unserem Betamuster zwar noch nicht funktioniert, doch ein bißchen Spannung sollte bis zum Test im kom-  
menden Heft ja bleiben. (pk)



Das gesamte Spielfeld im Überblick, hier mit ausgeblendetem Score-Display



Ein Trainingsmodus erklärt die Feinheiten der Story um ein illegales Autorennen und zeigt Nahaufnahmen des Tisches

## Wenn Profis ausflip- pe(r)n: Pro Pinball



Die Pro-Pinball-Reihe startete im Ja-  
nuar 1996 mit **The Web**, wo bereits dreidimensionale Rendertische die bis dato übliche 2D-Perspektive er-  
setzten. Der damals noch rudi-  
mentäre Storymodus war ebenfalls neu, weshalb unsere Redaktion 74 Prozent zückte. Im September 1997 hatte Empire das „missionarische



Kugelstoßen“ für **Timeshock!** schon perfektioniert und um einen Turniermodus bereichert: 78 Prozent Gesamtwertung. Beide Spiele sind mittlerweile einzeln oder zusammen als preiswerte Budgettitel erhältlich.

## Pro Pinball: Big Race USA

<b>HERSTELLER:</b>	Empire
<b>GENRE:</b>	3D-Flipper
<b>ERSCHEINT:</b>	Weihnachten 1998



The logo for the video game "Need for Speed: Hot Pursuit". It features the words "NEED FOR SPEED" in a large, stylized, italicized font, with "HOT PURSUIT" in a smaller font below it. The text is set against a background of a stylized, metallic-looking circular emblem.







**Seit der ersten Vorstellung in der Oktoberausgabe hat sich an DIDs orgiastischer Ballerstrategie einiges getan: Mittlerweile liegt die neueste spielbare Version vor – und verspricht 3D-Erlebnisse der außergewöhnlichen Art!**

Wer unsere ersten Infos verpaßt hat, der merke jetzt gut auf: In diesem taktischen 3D-Shooter geht es darum, mittels Infanterie, Panzern oder Hubschraubern den Sieg im WWW (das „World Wide War Web“ ist der virtuelle Austragungsort zukünftiger Kriege) davonzutragen. In der Praxis kommt erst die Missionsauswahl, dann das Absetzen eines zuvor festgelegten Truppenkontingents im Feindgebiet. Dort gehen die Einheiten automatisch auf Patrouille oder folgen vom Spieler frei vorgegebenen Routen. Auch bei Feindkontakt reagieren die Jungs erst mal selbständig; der Spieler kann den Angriff auf einem taktischen Bildschirm verfolgen. Weil das auf Dauer natürlich eintönig ist, darf man sich jederzeit in die Schlacht einklinken: Knopfdruck genügt, schon folgt ein beliebiger Soldat, Panzer

oder Helikopter nur noch den Befehlen des Offiziers jenseits der Mattscheibe. Die Steuerung im Stil von „Comanche“ erlaubt dabei einerseits komplexe Manöver, ist auf der anderen Seite aber intuitiv beherrschbar.

Das Sahnestück des Games kommt freilich aus DIDs Grafikengine mit dem bezeichnenden Namen „3-Dream“. Sie kitzelt wahrlich traumhafte Wetter- und Lichteffekte aus der (empfehlenswerten) Beschleunigerkarte; das Terrain ist detailliert texturiert und liebevoll aufgebaut. Vor allem die kleinen Dinge sind es, die da begeistern: Regentropfen perlen über die Kamera, heftige Schußwechsel lassen ganze Feuerwände entstehen, Panzer brechen durch Kakteen und Bäume, während sie Spuren im Untergrund hinterlassen und perspektivisch korrekte

Schatten werfen. Die optionale Kommandosicht gibt es immer noch, doch wurde die uns im Oktober gezeigte Fassung mittlerweile in den Außenansichten (Heckperspektive oder schwenkbar) um ein Fadenkreuz sowie Anzeigen für Geschwindigkeit, Schaden, Waffen usw. ergänzt. Ein echtes Plus in Sachen Übersicht, nur am nach wie vor bemerkbaren Ruckeln der Grafik muß noch gearbeitet werden.

Dafür ist der Sound schon heute nahezu perfekt. Martialische Sprachausgabe und donnernde Effekte sind da nur eine Seite der klangvollen Medaille. Die andere besteht aus klassischer Musik, die hervorragend eingespielt wurde und erstaunlich gut zum kriegerischen Spielgeschehen paßt. Ehrlich, mit Orffs „Carmina Burana“ im Ohr, ballert es sich einfach we-

### They DID it!

Im Jahre 1989 gründete Martin Kenwright die zunächst auf Simulationen spezialisierte Softwareschmiede Digital Image Design. Anno 1990 sorgte der Erstling **F-29 Retaliator** mit für damalige Verhältnisse sensationeller 3D-Grafik für Furore. Es folgten Spiele wie **TFX**, **Euro Fighter 2000** und die etwas aus der Art geschlagene Filmversoftung **Robocop 3**. Mit Wargasm will DID nun strategische Simulationselemente mit der Spielbarkeit eines 3D-Shooters verknüpfen.



Der Trooper wirft Schatten, seine Waffe spuckt (nicht nur) Licht



„Der Titel ist aus Verzeichnissnamen entstanden – ehrlich!“



Martin Kenwright, Gründer und technischer Direktor von DID

**?: Wargasm setzt sich aus den Wörtern für Krieg und Orgasmus zusammen – ist das nicht ein sehr geschmackloser Titel für ein Computerspiel?**

**MK:** Das war keineswegs beabsichtigt, ehrlich! Vielmehr fand einer unserer Mitarbeiter auf seiner Festplatte die Verzeichnisse „Wargames“ und „Asm“, aus denen er testweise „Wargasm“ mixte. Dieser Name gefiel uns spontan viel besser als die bisher angedachten Militärbegriffe.

**?: Okay, das wollen wir mal glauben. Ein DID-Titel, der keine Simulation ist, scheint uns dagegen in der Tat unglaublich...**

**MK:** Das Genre ist mittlerweile einfach ziemlich ausgelutscht, da gibt es kaum noch Platz für Neues. Also wollen wir zukünftig die Zügel etwas lockerer lassen und den Realitätsanspruch zugunsten besserer Spielbarkeit zurückschrauben. Außerdem wollten wir einfach auch mal ein Spiel für den Massenmarkt produzieren, man muß schließlich auch leben. Aber keine Angst, Wargasm wird immer noch genügend Simulationselemente enthalten, um sich von reinen Ballerspielen deutlich zu unterscheiden.



sentlich schöner als im Techno-Gewitter! Tatsächlich hat man in Wargasm stets das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein. Und das kann man via Netzwerk oder Internet natürlich mit anderen Actionstrategen teilen. Ob Steppe, Wüste oder Eislandschaft, auch Multiplayer finden in den großen Kampfarenen alle strategischen Möglichkeiten für ein unfriedliches Mit- oder Gegeneinander. Kurzum, die Weichen scheinen auf Hit zu stehen. Weil man den Tag aber nicht vor dem Abend loben soll, werden wir uns weitere Verbal-Orgasmen bis zum Test aufsparen – der ist schließlich schon für das nächste Heft geplant. (pk)

Dank Radar, Tacho, Schadens- und Waffenanzeige sowie einem Fadenkreuz ist mittlerweile auch die Außenansicht praxistauglich



Auf der taktischen Karte werden Truppenkontingent und Absetzpunkt festgelegt; zudem können Nachschub und Luftunterstützung geordnet werden, ehe man sich in den Kampf klickt

### Wargasm

**HERSTELLER:** Digital Image Design  
**GENRE:** 3D-Action  
**ERSCHEINT:** Weihnachten 1998



Alternative Sichtwinkel: Heckkamera, Draufsicht und Innenperspektive





**SUPER GESCHENKTIP**  
Das neue Top-Adventure  
von Lucas Arts

**Diese  
ABO-  
PRÄMIE  
weckt  
Tote auf!**





Einfach  
Abo-Karte ausfüllen  
und einsenden an:

JOKER VERLAG  
Labiner GmbH & Co.  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

Haben Sie noch  
Fragen? Dann rufen  
Sie doch an:

08106/89 96 01  
Aboverwaltung:  
Petra  
Laubenberger



**ABO** Zum Sterben schön: Wer diesen Monat einen neuen Abonnenten für PC JOKER HEFT & SPIEL wirbt, erhält **GRIM FANDANGO GRATIS!** Das brandaktuelle Top-Abenteuer von Lucas Arts entführt aber auch all jene ins Comic-Reich der Toten, die sich selbst von Freunden oder Familienmitgliedern werben lassen – und das quasi **NOCH VOR DEM OFFIZIELLEN VERKAUFSSTART**. Hauptsache, die rücken das tolle Game dann wieder heraus...

Wie auch immer, ein Joker-Abo macht sich bezahlt: **ALS ABONNENT SPART MAN MEHR ALS 15,- DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF** (nur 91,- DM\* anstatt der kiosküblichen 106,80 DM) und erhält Monat für Monat die neuesten Spieletests, Previews, News und Lösungshilfen direkt an die Haustüre – portofrei und in aller Regel noch ehe der Kiosk das Heft hat. Nicht zu vergessen, die Begleit-CDs mit zumindest einer tollen Vollversion (oft sogar mehreren) plus den aktuellsten Demos, Patches, Videos und Goodies. Also, wer da nicht zuschlägt, ist vermutlich schon tot!

**ACHTUNG!** Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, daß der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.

\* Bei Lieferung ins Ausland: 100,- DM  
Bedingungen siehe Impressum



# CARMAGEDDON 2

## CARPOCALYPSE NOW

Vor gut einem Jahr erfreuten sich die wüsten Straßenschlachten von Sci/Stainless so viel Beliebtheit, daß der Nachschlag nicht ausbleiben konnte: mit Waffen scharf gewürzter Blechsalat für Destruktionsfeinschmecker.



Das Sammeln von „Kühlerfiguren“ bringt Extrazeit und Reparaturboni – hierzulande werden es Aliens statt Menschen oder Zombies sein



Ein neues Schadensmodell macht's möglich: Bei heftigen Zusammenstößen splintern erst Scheiben, dann löst sich das gesamte Blech stückweise in Wohlgefallen auf



Man wird insgesamt 40 Fahrzeuge steuern, reparieren und bergen dürfen, darunter Sportwagen und LKWs

Warmduscher und Normaltanker bitte weiterblättern, denn wer nur als erster über die Zielgerade will, ist hier im falschen Rennen. Carmageddon 2 wird eher ein Spiel für Piloten mit Killerinstinkt: Auf 40 Strecken wie Wüste, Stadt, Flughafen oder Atomraketen-testgelände ist das systematische Abwracken von Konkurrenz, Zusehern und Gebäuden angesagt!

Wie es sich für ein Sequel gehört, lautet das Motto „mehr und besser“. Wo man einst 25 Fahrzeuge fand, um damit die Mitbewerber in Grund und Boden zu rammen, wird der Spieler diesmal unter 40 Boliden wählen dürfen – 33 brandneue Wägelchen sowie sieben aufgemotzte Vorjahresmodelle. Und weil platzierte Rempeler oder Frontalzusammenstöße nur die halbe Miete sind, stehen erstmals acht Waffen bereit. So kann der rabiate Autoscooter mit Flammenwerfer und Minen zur Sache kommen, seine Mitbewerber via Sprungfeder-Attacke aus der Bahn werfen oder per Ölspur zu einer Rutschpartie einladen.

Damit sind die Programmierer aber noch längst nicht am Ende ihres Zerstörungslateins, denn alles in allem sollen 90 verschiedene Extras auf den Strecken zum Aufsammeln bereitliegen. Bleiben also noch 82 Scherzartikel wie rutschige Reifen, Schwerkraftumwandler, temporäre Unverwundbarkeit, Turbobooster oder gar ein Fußgänger-Magnet. Letzterer veranlaßt alle unschuldigen Passanten am Straßenrand, sich in selbstmörderischer Absicht vor die Karre des Spielers zu werfen, um ihm so Zeit- und Reparaturboni zu verschaffen. Darüber konnte der deutsche Jugendschutz schon beim Vorgänger nicht lachen, weshalb hierzulande Droiden in die Bresche bzw. vor den Kühler sprangen. Demnächst werden es Aliens sein, während die Käufer der Originalversion die Wahl zwischen menschlichen Opfern und trüfäugigen Zombies haben. Vermutlich wird die BPjS die englische Fassung also wieder auf den Index setzen.

## Neu im Netz

Acht Spielmodi für bis zu acht Multiplayer sind vorgesehen: Kampf ums Siegetreppchen, Deathmatch, Car-Crusher (wer zerlegt zuerst fünf Gegner?), Carnage Accumulator (50 Aliens überrollen) und Sudden Death (der Rundenletzte scheidet jeweils aus) klingen noch vergleichsweise harmlos. Aber wie wäre es mit dem Vampire Game, wo ein Vampirfahrer versucht, alle übrigen durch eine Kollision zu „infizieren“, und der letzte Normalo gewinnt? Oder mit zwei witzigen Fuchsjagden, wo man eine Trophäe möglichst lang bzw. möglichst kurz behalten muß?





Alles in allem sollen 90 Extras auf der Straße liegen – darunter acht Waffen wie dieser riesige Morgenstern



Ein Replayrekorder zeigt die Amokfahrt aus mehreren dreh- und zoombaren Perspektiven

### Leichen und Zerstörung pflastern den Weg zum Siegereppchen

Apropos Aufprall: Dank überarbeiteter Fahrzeugphysik splintern jetzt abhängig von der Wucht auch mal Windschutzscheibe oder Scheinwerfer und beult sich das Blech an Heck-, Front- und Seitenteilen realistisch ein. Auch mit abfallenden Spoilern, Kotflügeln oder Türen kann und wird die Selbstreparatur auf Knopfdruck noch fertig werden, mit dem Bruch des Vehikels in handliche zwei Hälften aber nicht mehr. Umgekehrt ist es jedoch auch möglich, mit der Karre Schaufenster zu zerdeppern, Masten und Zäune umzumähen sowie kleine Hütten einzureißen. Desweiteren dürfen mit Motorkraft riesige Felsen auf Gegner gerollt und Fässer zur Explosion gebracht werden. Und das alles, während auch „zivile“ Autos, Züge usw. das Terrain durchpflügen.

Überhaupt zeigte sich unser Vorabmuster grafisch auf dem neuesten Stand. Da muß kein Hires-Modus mehr umständlich vor dem Programmstart aktiviert werden, da brauchen 3Dfx-Driver nicht mehr auf einen Patch zu warten. Statt dessen gibt es vom Start weg hochauflösende Grafik mit Unterstützung für Direct3D- oder Voodoo-Turbos, geglättete Polygonkanten, transparenten Staub und rauchende Motoren. Die Schlacht um das lackierte Blech läßt sich aus einem erweiterten Set von fünf Perspektiven verfolgen, darunter wieder zoom- und schwenkbare Außenansichten, Blick aus dem Wageninneren, Vorbeifahrt- oder Verfolgerkamera. Ganz neu ist ein Replayrekorder zwecks späterer Analyse des motorisierten Amoklaufs. Der Preis der Technik: ein P200 als Untergrenze. (rf)



In der fertigen Version werden sich viele Landschaftsobjekte wie Schaufenster von Geschäften oder Bürofenster zerstören lassen

### Alienparade



Um nicht mit den deutschen Jugendschutzbestimmungen zu kollidieren, werden die Straßen der hiesigen Fassung zwar menschenleer, aber keinesfalls verlassen sein. Hier eine kleine Auswahl der Außerirdischen, die man auf den Kühler nehmen muß, um Zeit und Reparaturboni zu schinden.

### Carmageddon 2

**HERSTELLER:** SCi/Stainless  
**GENRE:** Automassaker  
**ERSCHEINT:** Jahreswechsel 1998/99



# EXCESSIVE SPEED

**Digitale Matchbox-Boliden aus Schweden: Die Newcomer von Iridon haben für ihre Miniflitzer an Games wie „Micro Machines“ und „Bleifuß Fun“ Maß genommen. Steht uns im Januar quasi der Volvo unter den Draufsichtsrserien ins Haus?**

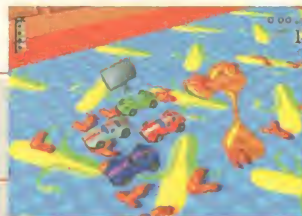
Auf geht's in teils futuristische Iso-Arenen, wo am geteilten Bildschirm bis zu vier Piloten ihre Runden drehen – immer auf der Suche nach herumliegenden Extrawaffen, um der drängelnden Konkurrenz einheizen zu können. Auf dem Weg auf das Siegereck werden sich hitzesuchende Raketen, Landminen und Schutzschilde finden, aber auch Turbobooster oder Tarngeneratoren. Excessive Speed wird serienmäßig mehrere Spielmodi bieten, darunter natürlich Standards wie Zeitrennen oder den Grand Prix. Aber eben auch Ausgeflipptes wie den Dynamite Trial, wo bis unter das Dach mit Sprengstoff beladene Wägelchen auf bombigen Konfrontationskurs gehen. Geplant sind sechs Vehikel zur Wahl und ein Bonus-Auto für Sieger sowie 14 Kurse. Die Fahrt durch Eiswüsten, Raumstationen und sogar Unterwasserwelten ist bislang trotz eingeblendetem Radar aber nur schwer zu meistern – an der unübersichtlichen Streckenführung sollten die jungen Schweden noch arbeiten. **Kleine Bomben auf vier Rädern** Dito an der vorläufig noch etwas hakigen Tastatursteuerung, denn bei unserem Vorabmuster waren ungewollte Nahkontakte mit Mauern etc. an der Tagesordnung. Als nützlich erwies sich dagegen die Transparenz der Fahrzeuge an schwer einzusehenden Stellen, denn im Gegensatz zu „Bleifuß Fun“ verschwindet hier kein Auto hinter einem Berg. Bisheriges Fazit: Kein sonderlich innovatives Spiel, aber wohl ein recht unterhaltsames. Jedenfalls, wenn man in Schweden bis zum Januar noch das Handling der Rennen und das Ruckeln der durchaus effektreichen Rendergrafik in den Griff bekommt. (pk)



Isometrische Rendergrafik verspricht Effekte wie Licht, Schatten oder Rauch ganz ohne 3D-Turbo: Der Mini-Tornado ist eine Extrawaffe

## Die Ahnentafel

Excessive Speed hat drei offensichtliche Vorbilder. Da wäre zunächst natürlich Micro Machines aus dem Jahr 1992 zu nennen – inzwischen hat Codemasters die Miniboliden bereits dreimal über Küchentische und durch Sandkästen gejagt, zuletzt in diesem Frühjahr mit **Micro Machines V3**. Apogee brachte bereits 1996 mit **Death Rally** die Iso-Perspektive nebst Waffen ins Spiel, während Virgin das beliebte Konzept bei **Bleifuß Fun** ein Jahr später um 3D-Beschleunigung bereicherte.



Quattro-Spaß am Splitscreen, doch die Übersicht leidet

Die 14 Strecken (hier der Canyon-Run) sind mit Brücken und Schikanen gespickt

## Excessive Speed

**HERSTELLER:** Iridon Interactive/Chaos Works  
**GENRE:** Iso-Racing  
**ERSCHEINT:** Januar 1999



Die Tachonadel ist Ihr einziges Tempolimit!

# VIPER Racing

Atemberaubende Crashszenen



Super-detaillierte 3D-Grafik



Flugsimulation auf vier Rädern



In Kürze überall zum  
**BISSIGEN PREIS**  
erhältlich!  
Optimiert  
für jegliche  
**3D-HARDWARE!**

Fühlen Sie es?  
Dieses Auto ist  
die pure Power!  
Zähmen Sie die  
Standardmodelle  
und bauen Sie Ihre  
Viper zum 700 PS-GTS-  
R-Monster aus! Beweisen  
Sie Ihr Können im Arcade-  
oder Simulationsmodus und  
gewinnen Sie vier Ligen!  
Zahlen Sie den Preis für  
Rücksichtslosigkeit dank der  
hyper-realistischen Schadens-  
physik! Und fahren Sie, wo  
immer Sie wollen - auf oder  
jenseits der Straße!



**SIERRA**™

22

Die neuesten Infos unter:

[www.sierra.de](http://www.sierra.de)



© 1998 Monster Games, Inc. Veröffentlicht von Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dodge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Chrysler Corporation, USA und wird unter Lizenz benutzt. © CHRYSLER CORPORATION.

www.stornfels.de





Für Feist-Leser eigentlich ein Dauerzustand: Das politische und magische Gleichgewicht der Fantasywelt Midkemia ist mal wieder bedroht. Im Auftrag des sinistren Schwarzmagiers Sidi haben Piraten ein Schiff der Ishapianischen Kirche überfallen, wobei das Ziel ihrer Bemühungen, ein mächtiges Artefakt, über Bord gegangen ist. Daher muß die „Träne der Götter“ im Verlauf von elf Kapiteln wieder herbeigeschafft werden. Die Suche wird den Spieler durch die Hauptstadt Krondor und ihre Abwasserkanäle, eine Oberwelt mit unzähligen Gebäuden, bis in das Heiligtum des Oberbösewichts führen.

Davon ahnt Squire James, der Anfangscharakter der maximal fünf Köpfe starken Party, zu Beginn freilich herzlich wenig. Im Auftrag des Königs erledigt der bekehrte Ex-Dieb Botengänge und sieht in den Straßen Krondors nach dem Rechten. Erst nach und nach werden sich die exotische Nachwuchsmagierin Jazhara, der Kämpfer William Condoin, der Kriegspriester Bruder Solon sowie Kendaric, ein exzentrischer Zauberer, zugesellen. Charaktergenerierung ist also nicht vorgesehen, doch lassen sich beim Levelaufstieg die Fertigkeitswerte von Hand steigern – eine individuelle Wunschparty ist daher



Die animierten Zwischensequenzen sollen für die deutsche Version um allzu drastische Szenen gekürzt werden

Im Herbst letzten Jahres erschien der inoffizielle Nachfolger zu „Betrayal at Krondor“ – doch „Betrayal in Antara“ krankte an einer müden Story und lahmer Optik. Zusammen mit dem Autor Raymond Feist will Sierra im Frühjahr eine würdige Fortsetzung des Kultrollis präsentieren.



Gespräche werden aus unterschiedlichen Kameraperspektiven gezeigt



In der Außenwelt kann man sich nicht wie beim Vorgänger frei bewegen, sondern nur an Abzweigungen den Weg wählen

## Einmal Krondor und zurück

Die Fantasyromane von Raymond E. Feist wurden in 13 Sprachen übersetzt und verkauft sich weltweit über zwölffmillionenmal. Grund genug für die Sierra-Tochter Dynamix, 1993 mit **Betrayal at Krondor** einen ersten Ausflug in die Welt von Midkemia zu unternehmen. Die spannende, von Raymond Feist höchstpersönlich entworfene Story sowie die einfache Handhabung waren uns seinerzeit 78 Joker-Prozente wert; im April dieses Jahres haben wir das klassische Rollenspiel außerdem auf unserer Begleit-CD veröffentlicht. Zur Feier des Nachfolgers steht die Vollversion jetzt aber auch im Netz: **kostenloser Download (ca. 10 MB) unter <http://www.sierrastudios.com>**



Auf der Joker-Ausgabe 4/98 (zusammen mit „Minigolf Deluxe“) oder aus dem Internet zu haben: **Betrayal at Krondor**





Kämpfe im Rundentakt à la „Fallout“

dennoch machbar. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzspielen werden hier übrigens nur selten alle Protagonisten vereint sein. Manche Abschnitte wird man beispielsweise nur lösen können, indem zwei Stoßtrupps gleichzeitig ein Labyrinth durchkämmen und sich gegenseitig den Weg freiräumen.

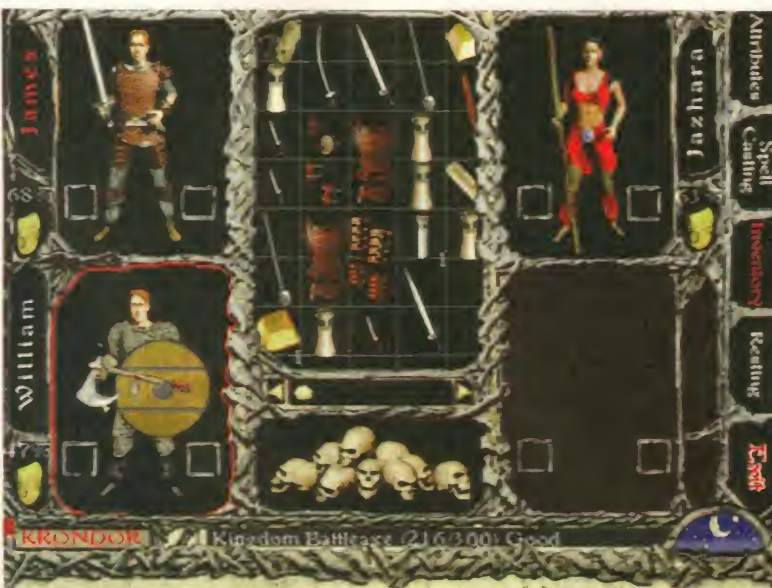
Die hiesigen Dungeons bestehen (genau wie der Rest Midkemias) aus vorgerenderten Kulissen im Stil der klassischen Adventure-Reihe „Alone in the Dark“. Bevölkert werden sie von detailliert gestalteten Polygonmenschen und -monstern; alles in allem sind über 180 Nichtspielercharaktere geplant. Bei Konfrontationen wird automatisch die Zeit angehalten und ein

**11 Kapitel,  
180 NPCs  
und bis zu  
90 Stunden  
Spieldauer**

Rundenkampfsystem aktiviert; die umschaltbaren Kameraperspektiven bleiben jedoch unverändert. Ein Zufallsgenerator wird in der Endversion dafür sorgen, daß

Kisten und Gegner nie zweimal in den gleichen Häusern zu finden sind. So hoffen die Entwickler, auch nach dem kompletten Durchspielen (ca. 30 bis 90 Stunden) noch Abenteurer in ihren Bann ziehen zu können.

Neben dem Feintuning der auch ohne 3D-Beschleuniger ansprechend schnellen Grafik steht noch die deutsche Synchronisation der zum Teil automatisch, zum Teil nach dem Multiple-choice-Muster ablaufenden Gespräche aus. Doch bis zum Frühjahr soll es fertig sein, das neue Genrehighlight. Wir sind gespannt! (mz)



Im Inventar lassen sich jederzeit Zustand und Qualität der Ausrüstungsgegenstände überprüfen

„Ständig nur Dungeons, das ist doch Schwachsinn!“



Fantasy-Autor Raymond E. Feist über sein neues Spiel

**?: Ihre Midkemia-Saga umfaßt mittlerweile über ein Dutzend Bücher – richtet sich „Return to Krondor“ da nicht automatisch nur an eingeweihte Fans?**

**RF:** Auf keinen Fall! Zwar werden eifrige Leser einige Figuren wie Squire James (früher Jimmy the Hand) wiedererkennen, doch wird der Spieler in den ersten Kapiteln sehr behutsam an die Story herangeführt. Zu Beginn hält man sich noch in Krondor auf, schlägt sich im Auftrag der Stadtwache mit Kindesentführern und Piraten herum und lernt seine Helden kennen. Erst später zieht die Truppe hinaus in die Wildnis, wo man erstmals auf Goblins und magische Kreaturen trifft. So vollzieht sich ein fließender Übergang zwischen der realen Welt und meinem Fantasy-Universum.

**?: Wie „phantastisch“ hat sich der Spieler diese Welt letztendlich vorzustellen?**

**RF:** Nun, prinzipiell ist in Midkemia alles möglich – trotz Magie muß es aber immer eine logische Erklärung geben. Ich persönlich finde beispielsweise die ständigen Dungeons in anderen Spielen schwachsinnig. Okay, vielleicht gibt es mal einen durchgeknallten Magier, der sich ein zehnstöckiges Verlies in einen Berg buddeln läßt, aber gleich 20 oder 50 davon? Und wenn die Örtlichkeiten schon so an den Haaren herbeigezogen sind, was soll dann erst die Story taugen?!

**Return to Krondor**

**HERSTELLER:** Pyro Technix/Sierra  
**GENRE:** Rollenspiel  
**ERSCHEINT:** 1. Quartal 1999





Gerenderte Zwischensequenzen (hier mit Riesenschildkröte Morla) sollen die Ausnahme bleiben



Der anhängliche Fan eignet sich gut als Kundschafter: bei freundlichen Borkentrollen ebenso wie beim mürrischen Gmork

# THE REAL NEVERENDING STORY

Im Herzen Münchens, also praktisch direkt vor unserer Haustüre, schicken sich die Programmierer von Discreet Monsters an, das Genre der Actionadventures zu revolutionieren. Im Frühjahr soll das erste Baby der „diskreten Monster“ zur Welt kommen.



Die Tänzerin Habib wird vermutlich als einziger Charakter per Motion-Capture animiert

Wer als erstes deutsches Softwarehaus 3,5 Mio. Mark Entwicklungskredit von der Bank in der Tasche hat, braucht nicht zu kleckern: Als Rahmenhandlung hat man Michael Endes „Unendliche Geschichte“ erkoren, die zwischen Buchdeckeln bereits 6,5 Millionen Käufer fand und Stoff für drei Kinofilme lieferte.

Wiederum ist die Welt Fantasien also von der Zerstörung durch das Nichts bedroht, einmal mehr muß Held Atreyu ran. Unter Schirmherrschaft des Spielers wird

er sich auf die Suche nach einem neuen Namen für die Kindliche Kaiserin sowie dem gestohlenen Aurin-Medaillon machen. Der Weg führt durch fünf große

**„Natürlich kann man immer nett zu den Einwohnern Fantasien sein – aber warum sollte man?!“**

**(Robert Brecevic, Story-Autor)**

Gebiete wie den Haulewald oder die Wüste des Südlichen Orakels – stets in Gesellschaft eines geschwätzigen Gnoms, der derzeit noch auf den Namen „Fan“ hört.

Was ist daran so revolutionär? Wie wäre es damit: Immer wieder werden spontane Gedanken und Gefühle im



Geist Atreyus bzw. am Bildschirm auftauchen. Diese kann, muß man aber nicht anklicken. So ist es beispielsweise möglich, seinem ersten Impuls zu folgen und ein nervendes Zwergenweib rüde zu beschimpfen. Andererseits sollte man vielleicht eher abwarten, sich beruhigen und es dann auf die freundliche Tour versuchen. Aber auch als unfreundlicher Rüpel soll man

in Fantasien erstaunlich weit kommen! Wie ernst es den Entwicklern mit der Handlungsfreiheit des Spielers ist, zeigt auch, daß hier gleich zwei unterschiedliche 3D-Grafikengines zum Einsatz kommen sollen. Überwiegend setzt man dabei auf die Egoperspektive, sowohl in als auch außerhalb von Gebäuden. Die Außenwelt ist derzeit zwar nur in Ansätzen fertiggestellt, glänzt jedoch bereits mit animierten Wolkenschatten oder Effekten wie plötzlich aufziehendem Nebel. Bis zum Release soll sich in dieser Beziehung aber noch einiges tun, genau wie beim Design der 65 NPCs. Dann wird sich auch zeigen, ob der Spielstand tatsächlich nur an bestimmten Speicherpunkten gesichert werden kann und ob Zusatzmissionen aus dem Internet die Geschichte wirklich „unendlich“ machen. (mz)

**The real neverending Story**  
**HERSTELLER:** Discreet Monsters  
**GENRE:** Actionadventure  
**ERSCHEINT:** 2. Quartal 1999



# SPORTS TV! BOXING!

MANAGEMENT RUND UM DEN BOXSPORT

## PC Joker 11/98:

"Mit seiner intuitiven Benutzerführung landet Sports TV: Boxing einen Volltreffer! ... Die 3D-Kämpfe sind ein optisches Highlight!"

Gesamtwertung **83%**

Motivation **86%**

## Bravo Screenfun 11/98:

"Alles dran, alles drin. Feinstes, mitunter unlauteres Boxgeschäft bis zum Knockout."

**Note 2**

## Super Games 12/98:

"Ein ansprechender Box-Manager mit beachtlicher Spieltiefe."

Gesamtwertung **80%**



Für PC CD-ROM



Mit freundlichen Grüßen



**MIKE T.**

Produktinfo 023





Für das Sequel zum amerikanischen Echtzeit-Strategiespiel des Jahres 1997 verspricht Bungie glatt verdoppelten Unterhaltungswert. Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser: Wir wagten den Bungie-Jump zum Firmenhauptquartier in Chicago.

## „Im Mittelpunkt steht der Spieler!“



Ein Gespräch mit Tuncer Dennis, Produktionsleiter von Myth 2

**?: 3D-Echtzeitstrategie liegt derzeit voll im Trend – wo soll Myth 2 gegenüber den Mitbewerbern vorne liegen?**

**TD:** Das Game wird sich jedem Spieler anpassen. Es ist kein mechanisch konstruiertes, sondern ein organisch gewachsenes Programm, das auf Basis der Kritik am Vorgänger konzipiert wurde. Ob Maus- und/oder Tastatursteuerung, ob mit oder ohne Hilfe bei den jeweiligen Aufgaben, ob Anfänger oder Echtzeitprofi – angefangen vom Interface, über die fünf Schwierigkeitsgrade bis hin zum Editor wird sich Myth 2 komplett auf den Spieler ausrichten.

**?: Macht der erneute Verzicht auf Ressourcenmanagement das Spielprinzip nicht ärmer?**

**TD:** Nein, ganz im Gegenteil wird Myth 2 Echtzeitstrategie reinsten Wassers! Wir wollen einfach diese 20 Minuten gähnender Langeweile, bevor das eigentliche Spiel, nämlich die Schlacht beginnt, vermeiden. Statt dessen konzentrieren wir uns auf das Wesentliche, also taktische Auseinandersetzung in einer absolut realistischen, in das jeweilige Level-design integrierten 3D-Umgebung. In Verbindung mit der einfachen Bedienung entsteht so ein Maximum an Action und strategischer Herausforderung.

Chicago, Heimat der beiden großen Als: Bundie und Capone. Ähnlich selbstbewußt, kommunikativ und auch ein wenig abgedreht präsentierten sich die „Mythiker“ von Bungie den angereisten Journalisten. Ja, wer auf seine Firmenshirts „Don't make us kick your Ass“ drucken läßt, der hat sicherlich kein Minderwertigkeitsproblem! Warum auch, schwitzt das Hauptquartier doch quasi aus jeder Pore kreative Schaffenskraft. Überall bereitstehende Betten signalisieren, daß hier Leute nicht nur irgendeinen Job machen, sondern ihre Arbeit wirklich leben – und das gründlich.

Gründlich auch die Verbesserung der 3D-Grafik von Myth 2. Waren die Landschaften des Vorgängers noch monoton und flächig, präsentiert sich die Umgebung in Soulblighter wesentlich plastischer, von Flußtälern und Hügelketten durchzogen. Das sieht nicht nur besser aus, sondern beeinflusst direkt das Spielgeschehen: Gewässer behindern den Vormarsch der Truppen, realistische Sichtlinien bieten Raum für taktische Versteckspiele. Auch ist das Terrain nun mittels Brandpfeilen

oder neuen Zaubersprüchen entflammbar. Feuerwände können u.a. gezielt zur Blockade von Passagen genutzt werden – zumindest bis es regnet. Wechselnde Wetterbedingungen wie Schnee oder Eis werden also ständig neue Taktiken erfordern.

Eine gänzlich neue Genredimension eröffnen die „beispielbaren“ Gebäude. Burgen können mitsamt Bibliotheken, Thronsälen etc. gestürmt und Raum für Raum erobert werden. Animierte Zugbrücken,



Das Bungie-Hauptquartier in Chicago: kreatives Chaos mit hohem Output an Resultaten



Auch Schiffe warten in Myth 2 auf ihre Eroberung – und dienen als taktisches Element





Die Innenansichten sind sehr realistisch, deutlich erkennt man die Bücher in der Bibliothek

Fallgitter und Stege versprechen da eine Fülle an Taktikvarianten. So werden listenreiche Strategen vielleicht mal auf Frontalangriffe verzichten – statt dessen schleicht ein einzelner Soldat durch die Hintertüre des befestigten Gemäuers, sprengt die Seilwinde zur Hauptzugbrücke und macht so ohne Verluste den Weg für das draußen lauernde Heer frei.

Die 25 Missionen werden sich jeweils in mehrere Teilabschnitte gliedern, eine On-linehilfe informiert jederzeit über noch zu erledigende Aufgaben. Dabei ist die Steuerung gänzlich per Maus zu bedienen. Einheiten lassen sich leicht markie-

### 3D-Echtzeitstrategie erstmals auch indoor!

ren und in verschiedenen Formationen dirigieren, Statusbalken geben Aufschluß über den Zustand der Truppe, ausblendbare Menüleisten sorgen für schnellen Zugriff. Auf Wunsch sind aber alle Funktionen zudem über Hotkeys abrufbar.

Eine Generalüberholung auch bei der KI:

Die „Bomber-Zwerge“ etwa sollen künftig nicht mehr blind alles in Schutt und

Asche legen, was ihnen vor die Granate kommt. Die Truppen werden den vorgegebenen Weg tatsächlich finden und darüber hinaus gesunden Respekt vor feindlicher Übermacht haben. Im Zweifelsfall lieber fliehen, lautet die neue Devise.



Kalorienarm, aber voller Energie: Der Server des Bungie-Nets steht in der Speisekammer!

Damit weder Einsteiger noch Wiederholungstäter vor Myth 2 die Flucht ergreifen, beeinflusst ein fünffach variabler Schwierigkeitsgrad über Initiative und „Einfallsreichtum“ des Feindes den Verlauf der Schlachten. Noch mehr Abwechslung verspricht der beigefügte Editor, mit dem jedes Detail der Strategenwelt selbst gestaltet werden kann. Daß sie auch für Multiplayer offen steht, bewies eine abschließende Netzwerksession mit der Betaversion: Eine französische Kollegin konnte den Autor dieser Zeilen und die Programmierer gleichermaßen locker abservieren. Lag das nun an der intuitiven Bedienbarkeit des Spiels oder doch mehr an weiblicher Intuition? (mt)



Mit dem Leveleditor bekommt der Spieler die originalen Entwicklungswerkzeuge an die Hand



Über das Bungie-Net können Spieler aus aller Welt in die Myth 2-Umgebung eintauchen – alle nationalen Versionen werden kompatibel zueinander sein

### Myth 2: Soulblighter

**HERSTELLER:** Bungie/GT Interactive  
**GENRE:** 3D-Echtzeitstrategie  
**ERSCHEINT:** Weihnachten 1998





# HERETIC

PREPARE FOR  
SECOND COMING

Heretic meets Third Person  
Das hier liegt jenseits Ihrer  
Vorstellungskraft. Lassen Sie sich  
in den Bann rasanter Action aus einer  
mitreißenden Third- Person-Perspektive  
ziehen. Noch nie haben Mehrspieler-  
Kooperationen oder Deathmatches  
so real gewirkt.



Das beeindruckende Heretic-Universum  
Das Entwicklerteam von  
Raven hat sich mal wieder  
selbst übertroffen und präsentiert ein  
Gameplay, wie es das Spielerherz  
begehrt. Kämpfen Sie sich durch einen  
3D-Kontinent mit versunkenen Städten  
und Untergrund-Zivilisationen,  
die buchstäblich legendär sind.



ACTIVISION SUPPORT TÄGLICH VON 16 BIS 18 UHR,  
AUSSER AN GESETZLICHEN FEIERTAGEN.  
HINTLINE: 0190 - 510055 (DM 1,21/MIN.)  
TECHNISCHER SUPPORT: 01805 - 225155  
E-MAIL: SUPPORT@ACTIVISION.DE

Es erwartet Sie ein Erlebnis, von dem Sie  
Intensive Action mit geballter Power. Atemberaubende W  
Zauberkräfte. Third-Person-Gameplay von unbeschreiblicher R

www.activision.de Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. Heretic™ ist ein eingetragenes Waren  
Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision® ist ein eingetragenes Warenze  
"Id Technology") Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle w

Produktinfo 006



# HERETIC II

OR THE  
COMING



Revolutionäre Action mit der Power von Id  
Trauen Sie ruhig Ihren Augen.  
Die verbesserte Id-Software-Engine liefert  
perfekte 3D-Animationen, temporeiche  
Action, und obendrein atemberaubende  
Spezialeffekte, verblüffend naturgetreue  
Umgebungen sowie eine intelligente  
Kameraführung, die sich zu jeder Zeit  
aufs Spielgeschehen konzentriert.



**Vielseitige Handlungsmöglichkeiten**  
Schlüpfen Sie in die Gestalt von Corvus,  
dem Sidhe-Kämpfer aus Heretic,  
und üben Sie magische Macht aus. Lassen  
Sie Ihre Zauberkräfte walten, machen Sie  
von animierten Waffen Gebrauch, oder  
unternehmen Sie waghalsige Kletterpartien  
und Akrobatik-Manöver.

nicht zu träumen gewagt hätten.  
elten in 3D. Unbegrenzt einsetzbare Waffen und  
Refinesse: eine wahrhaftig haarsträubende Erfahrung.



Kaum ein Label läßt sich mit seinen Titeln so viel Zeit wie Bullfrog, nirgendwo sind die Erwartungen an ein neues Spiel so hoch gesteckt. Erst recht, wenn es sich dabei um das mondäne 3D-Prequel zum kultisch verehrten Firmenerstling „Populous“ handelt!

Zeit ist bekanntlich relativ, und so zieht die dritte Götterdämmerung zwar in der Realität über neun Jahre nach, storytechnisch aber noch vor dem ersten Teil der klassischen Strategieserie herauf: Über 25 langsam, jedoch kontinuierlich in Schwierigkeitsgrad und Umfang ansteigende Welten hinweg entwickelt sich eine schwächliche Schamanin zur mächtigen Gottheit. Zu diesem Zweck erlernt sie nach und nach 17 Zauber, die neben den bekannten Erdbeben, Sumpfen und Wirbelstürmen jetzt auch Insektenplagen oder die drachenähnlichen Todesengel beschwören. Weitere fünf Spells (darunter das unter Populanten seit jeher beliebte „Armageddon“) sind nur in einzelnen Missionen und in begrenzter Stückzahl zu finden.



**„Das Wichtigste ist, immer den Gegner im Auge zu behalten!“**

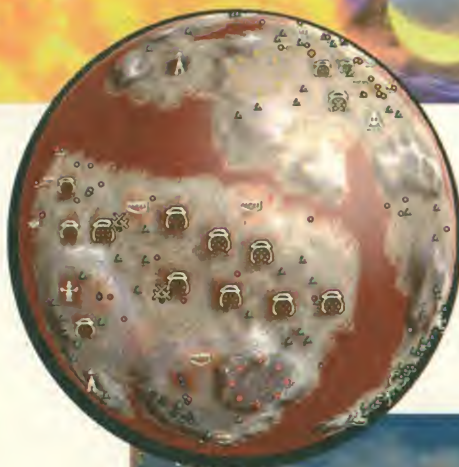
(Produzent Richard Leinfellner, bevor er die versammelten deutschen Journalisten im Netzwerkspiel vernichtete)

Also keine nahezu unlimitierten Aufgaben mehr, dafür marschiert die Identifikationsfigur des Spielers neuerdings persönlich durch die Landschaft. Das wirkt sich einerseits in einer gegenüber früher etwas komplizierteren Anwendung der Magie aus, andererseits in deutlich mehr taktischen Komponenten. So verbringt der Spieler im Laufe der Kampagne mehr und mehr Zeit damit, seine Schamanin im hügeligen 3D-Terrain zu positionieren, denn höhergelegene Aussichtspunkte bieten zwei entscheidende Vorteile: mehr Reichweite und mehr Überblick – heranstür-

# POPULOUS THE BEGINNING



Rendersequenzen beschränken sich auf Intro, Extro und Game Over



Die Weltkarte gewährt einen schnellen Überblick über Gebäude und Einheiten

Zauber und Gebäudetypen, die man in solchen Pyramiden erhält, stehen fortan permanent zur Verfügung



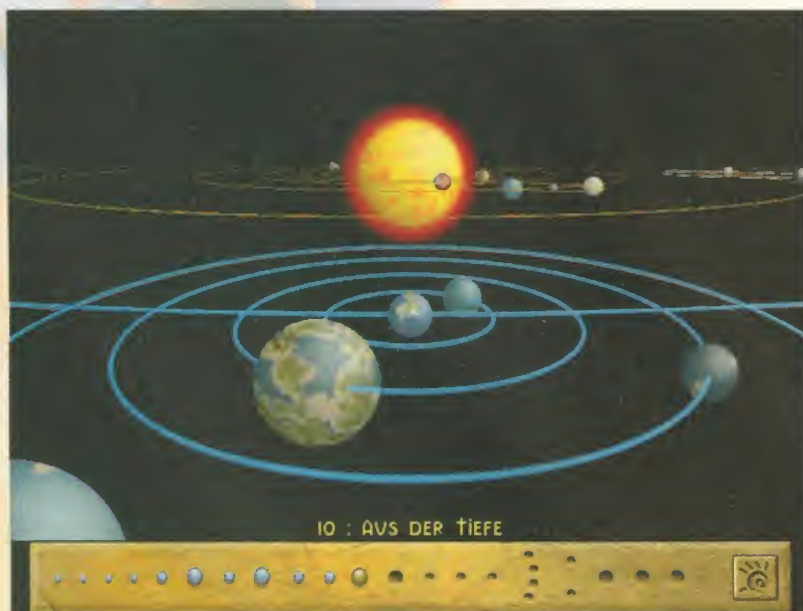




Der Vulkanzauber richtet verheerende Schäden an, läßt sich jedoch nur sehr langsam auf

mende Feindtruppen werden durch die Steigung zu langsameren und somit leichteren Zielen. Erhebungen sind auch deshalb von großer Bedeutung, weil man Geländestrukturen jetzt nur noch glätten oder absenken, aber nicht mehr selbst Mägel aufschütten kann. Die einzige Ausnahme von dieser Regel stellt der Vulkanzauber dar; wegen der verheerenden Lavafluten ein rein theoretischer Aspekt.

Da man sich trotz der relativ simplen Maussteuerung mit äußerst nützlichen Tastatur-Shortcuts nicht um alles gleichzeitig kümmern kann, empfiehlt es sich, wichtige Gebäude sowie natürlich die Schamanin von eifrigen Untertanen bewachen zu lassen. Diese können als weitere Neuerungen ebenfalls direkt gesteuert und auf Tastendruck zu Gefechtsgruppen à la „Command & Conquer“ zusammengefaßt werden. Dabei kommen jedem der insgesamt fünf Berufszweige andere Pflichten zu: Krieger und Feuerkrieger kümmern sich vornehmlich um den Nah- bzw. Fernkampf, Priester bekehren gegnerische Vasallen in ihrer näheren Umgebung, während Spione feindliche Kasernen und Tempel in Brand stecken. Die restliche Bevölkerung errichtet sämtliche Bauwerke vom



Bereits eroberte Welten (unten) lassen sich jederzeit erneut anwählen

## Erfolg abseits ausgetretener Pfade

Gute Nachrichten für Eigenbrötler und Autoritätsverächter: Frei nach dem Motto „Nur weil Bullfrog ein paar Jahre mit dem Leveldesign zubringt, brauch' ich noch lange nicht nach deren Pfeife zu tanzen“ gelangt man in den meisten Missionen auch mit anderen Taktiken als der offensichtlichen zum Ziel.

Ein Paradebeispiel ist Welt 10, wo zu Beginn die gesamte Siedlung des Spielers versenkt wird



Statt sich nun mit dem Schiff zu neuen Ufern aufzumachen und damit ein sehr knappes Zeitlimit auszulösen,



verschanzt man sich mit seinen restlichen Untertanen und sammelt Mana für zwei Blitz- und einen Unsichtbarkeitszauber

Mit Hilfe der Blitze zerstört man die Wachtürme, damit die getarnten Priester ungestört an Land gehen und die feindlichen Truppen überzeugen können



Dank dieser Verstärkung ist es kein Problem, den Rest der Insel im Handstreich zu nehmen



Jetzt erledigt man noch die Feindtruppe auf der kleinen Insel - Sieg!



Wachturm bis zum Bootshaus und sorgt bei ausreichendem Wohnraum fleißig für Nachwuchs. Ist das Volk zufrieden, produziert es zum Dank das legendäre Mana, den für alle Zauber benötigten Grundstoff. Wie das gesamte Gameplay erinnert auch die Präsentation stark an vergangene Bullfrog-Hits: Die Benutzerführung wurde fast unverändert aus „Dungeon Keeper“ übernommen, die dezente Soundkulisse aus Trance-Trommeln nebst Panflöten und das 3D-Terrain erinnern stark an „Magic Carpet“. Und die prügelnden Männchen, die sich um ihren Anführer scharen, kennt man noch aus „Powermonger“. Dabei fügen sich die Pixelfiguren sehr harmonisch in die optional Direct3D-beschleunigten Vektorlandschaften (ohne Turbo leidet nur das Scrolling etwas) ein; bloß auf der größten der drei Zoomstufen wirken die rudimentär animierten Männlein etwas verwaschen. Dafür besticht die frei scroll- und rotierbare Populous-Welt durch eine originelle Erdkrümmung, die abschaltbare Wolkendecke sowie schön in Szene gesetzte Zaubereffekte. Lediglich die genreüblichen Befehlsbestätigungen in einer Art Phantasiesprache gehen dem geneigten Lauscher bald gehörig auf die Nerven, lassen sich aber per Optionsmenü auch deaktivieren. Apropos Reminiszenzen an Klassiker der Firmengeschichte: Ein oft geäußelter Kritikpunkt an „Dungeon Keeper“ bezog sich auf das immer gleiche Gameplay. Um dem vorzubeugen, streuten die Populous-Programmierer zahlreiche Überraschungen in ihr Spiel ein. So gewähren riesige Steinköpfe dem Anbieter neue Zaubersprüche, Totempfähle verändern oft ganze Landstriche, und zeitkritische Abschnitte sorgen für zusätzliche Hektik vor dem Monitor. Da sich diese Gimmicks auch in Multiplayerbegegnungen implementieren lassen, kann man sich denken, zu welchen Gemetzeln es im Netzwerk kommt – hier ist Hochstimmung fast schon garantiert!

Was die neuen, alten Völkerschlachten jedoch letzten Endes in den Spiele-Olymp erhebt, ist die taktische Vielfalt. Sie ergibt sich ganz zwanglos aus den prinzipiell wenigen, aber beliebig kombinierbaren Handlungsmöglichkeiten. Da ist wirklich für jeden Spielertyp das Passende dabei, nur zwei Voraussetzungen müssen angehende Götter auf jeden Fall mitbringen: gute Nerven und viel, viel Zeit! (mz)



Beim Armageddon treffen sich alle Völker in einer extra aufgeschütteten Arena zum großen Finale



### Populous 3: The Beginning (Bullfrog/Electronic Arts)

Moderne 3D-Reminiszenz an große Bullfrog-Klassiker und packende Strategie-Erfahrung in einem

**USK-Freigabe:** ab 12 Jahren  
**Schwierigkeit:** für Geübte  
**Preis:** ca. 89,- DM

**87%**



Grafik	82%
Sound	67%
Steuerung	84%
Motivation	91%



Markus

### Ganz persönlich

Hat sich was mit „göttlichem Frieden“, denn das neue Populous hat mich auf Trab gehalten wie schon lange kein Spiel mehr. Nicht zuletzt, weil die englischen Ochsenfrösche hier eine schweißtreibende Mischung aus „Magic Carpet“ und „Powermonger“ (einer meiner All-Time-Favoriten) abgeliefert haben, artet die Stammesführung alsbald in regelrechte Arbeit aus: Die Schamanin sollte möglichst überall zugleich sein und fängt sich doch immer wieder schmerzhaft Zaubersprüche der Konkurrenz ein. Nebenbei wollen noch Hütten gebaut, Wehrtürme besetzt und natürlich die Gegner überwacht werden – beim Vierspieler im Netzwerk fast schon ein Ding der Unmöglichkeit. Egal, die entsetzten Schreie der besiegten Kollegen entschädigen für jede Mühe!

Datenträger	1 CD, 100, 110 oder 390 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im Netzwerk
Online-Info	http://www.ea.com



# PINBALL HEAD TO HEAD

**ZUM ERSTEN MAL:  
ZWEI-SPIELER-ACTION IN ECHTZEIT!**

**Schnallen Sie sich an, denn beim  
wildesten Flipperspiel Ihres Lebens  
werden Sie ganz schön  
durchgeschüttelt!**

**Das erste Flipperspiel mit Zweikampf-Modus in Echtzeit für  
adrenalingeladene Zwei-Spieler-Action  
(über LAN und Internet).**

**Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika  
mit 16 Großstädten als Spielumgebungen.**

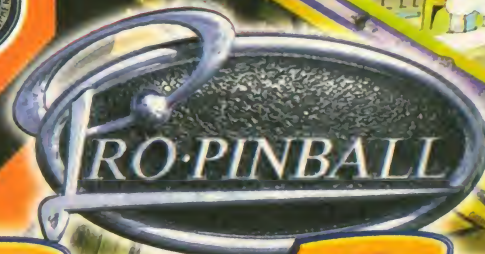
**Innovative Gegner: Monster-Truck, Hot Rod, Sportwagen,  
Mini-Käfer und die allgegenwärtige Polizeistreife.**

**Unglaublich detailgetreue, hochauflösende Grafiken.**

**Wahnsinns-Feature für  
bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig.**

**Kugeln mit authentischem Gleit- und Drehverhalten.**

**Benutzerdefinierte Tischneigung, Schwierigkeitsgrad und Flipper-POWER**



# BIG RACE USA

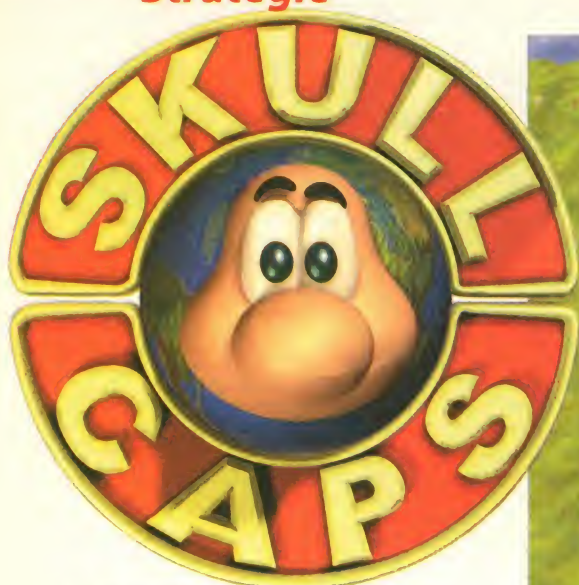
AKTUELLE SCREEN-SHOTS

**empire** **KOCH**  
INTERACTIVE MEDIA

www.propinball.com • tel: 089/857 95 120

Produktinfo 031





**Echtzeitstrategie der humorvollen Art: Auf den Spuren solcher Klassiker wie „Populous“ oder „Mega-lo-Mania“ kämpfen hier Glatzköpfe in Latzhosen gegen haarige Kontrahenten um die Länder dieser Erde.**

Nach zehn Trainingslektionen starten Solisten oder bis zu vier Spieler via Netzwerk den Eroberungsfeldzug über 35 Missionen. Die überschaubaren Handlungsmöglichkeiten sorgen dabei von Beginn an für launiges Taktieren. So gibt es mit Stützpunkten, Kasernen und Erfinderschmieden gerade mal drei Gebäudetypen, die sich allerdings mit der Zeit vergrößern lassen.

Jedes Gebäude hat vier Räume, die für ebenso viele Berufe stehen. Diesen wiederum kommen in den und außerhalb der Unterkünfte unterschiedliche Funktionen zu: Indoor halten Baumeister die Schuppen in Stand, Soldaten sind für die Verteidigung, Arbeiter für die Vermeh-



In Häusern verteilt man die Bewohner nach Bedarf auf die vier Räume/Berufe

rung zuständig. Und die besonders wichtigen Wissenschaftler brüten über mehr als 40 Erfindungen (die meisten davon mehr oder weniger tödliche Fallen), mit denen dem Expansionsdrang der Gegner Einhalt geboten werden soll. Außer Haus sammeln die Jungs automatisch die jeweils benötigten Ressourcen. Der Spieler greift per Maus in das Geschehen ein, vergrößert oder verkleinert die inselartigen Schlachtfelder im Stil von „Populous“. Auch Landschaftsinventar wie Schafe, Steine, Fische, Holz usw. wird man sich grabschen, um die Entwicklung feiner Säckelchen zu ermöglichen. Ein Karnickel z.B. erhöht die Geburtenrate, während die explodierende Kuh Neugierige anlockt, um sie samt der umliegenden Gebäude zu pulverisieren. Da die Reaktionen auf Nagerkommandos ab und an träge ausfallen, braucht es

### Vorsicht, explodierende Kuh!

häufig Geduld, bis die richtigen Gegenstände bzw. Einheiten zwecks Ortswechsel am Cursor kleben. Die Zugraben-Aktionen klappen dagegen prima: Berufswechsel, gezieltes Dirigieren der Kameras oder ihre wortwörtliche Beflügelung bei Wasserüberquerungen. Insbesondere für Multiplayer garantiert Skull Caps daher viel Schadenfreude für vergleichsweise wenig Geld – da kann man über die optisch wie akustisch eher schlichte Präsentation schon hinwegsehen. (st)



Trotz stufenlosem Draufsicht-Zoom und einblendbarer Karte geht im Gewusel bisweilen der Überblick verloren



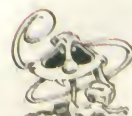
Hat man den „Big Fight“ erfunden, wird der aktuelle Level umgehend entschieden – in einer gigantischen Schlacht sämtlicher Einheiten

### Skull Caps (Creative Edge/UBI Soft)

Knuffige Echtzeitstrategie für (hinter-)listige Zocker

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 59,- DM

**65%**



Grafik	62%
Sound	59%
Steuerung	60%
Motivation	68%

Datenträger	1 CD, 15 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P166 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (8 oder 16 Bit Farbtiefe)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via Netzwerk
Online-Info	<a href="http://www.edgies.com">http://www.edgies.com</a> oder <a href="http://www.ubisoft.de">http://www.ubisoft.de</a>



Wissen Sie was passiert, wenn das  
Christkind und Darth Vader™ einen  
trinken gehen?

**JACK sagt es Ihnen!**

BERKELEY  
SYSTEMS

THE ORIGINAL  
**JACK**

**YOU DON'T KNOW  
JACK®**

**Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz**  
**Das geniale Spiel in einer neuen Verpackung!**

**Ab MÄRZ 1999 gibts dann  
YOU DON'T KNOW JACK 2 !!!**

**Für PC  
und MAC**





Wie im Buch: Stirbt eine Person während der Echtzeit-Schlachten, wird sie umgehend andersorts wiedergeboren

Die geniale Flußwelt-Saga von Philip José Farmer diente Cryo als Grundlage für ein Strategiespiel der ungewöhnlichen Art. Leider fast schon ein bißchen zu ungewöhnlich...

Das Szenario hält sich an die Romanvorlage: Eines Tages erwachen die verstorbenen Menschen aller Epochen gleichzeitig auf einem künstlichen Planeten, der aus einem schier endlosen Flußtal besteht. In Gestalt von Richard Francis Burton soll der Spieler nun in vier Abschnitten ein Imperium aufbauen und bis zur Quelle des Stroms vordringen. Weil Burtons Truppe zu Beginn nur aus einem Soldaten, einem Scout und einem Architekten besteht, müssen zunächst Verbündete gewonnen werden. Dann macht man sich daran, Rohstoffe zu sammeln, Häuser zu errichten und eine Armee aufzustellen. Letztere wird im Zugrahmen gebündelt auf die Nachbarn losgelassen, um deren Gralsteine (die hiesigen Nahrungsquellen) zu besetzen.

### Krude 3D-Echtzeit-schlachten auf der Flußwelt

Freilich verfolgen elf technisch höher entwickelte Parteien unter der Führung illustrierter Persönlichkeiten wie Königin Victoria oder Iwan dem Schrecklichen ähnliche Ziele.

Das hügelige 3D-Terrain läßt sich drehen und zoomen, doch die herumwuselnden Polygonfiguren sind mit der Maus kaum zu bändigen – vor allem im Kampf ein übler Nachteil. Auch daß die Gefolgsleute jederzeit den Beruf (Soldat, Sammler, Handwerker oder Forscher) wechseln können, ist in der Praxis nur schwer zu realisieren. Mangels Multiplayer-Part bleibt so unter dem Strich nur ein krudes Strategiespiel mit schwacher Steuerung, unspektakulärer Grafik und abwechslungsarmer Soundbegleitung. Farmers SF-Klassiker hätten Besseres verdient! (rf)



Aus der Holz- und Steinzeit kämpft man sich durch elf Techno-Levels bis zur Raumfahrt hoch

Auch Berühmtheiten wie Albert Einstein oder General Eisenhower müssen in Multiple-choice-Gesprächen angeheuert werden

## Die Flußwelt der Zeit

...heißt der 1971 in den USA und 1979 in Deutsch bei Heyne erschienene Eröffnungsroman des insgesamt fünfbändigen Riverworld-Zyklus von Philip José Farmer. Er wurde mit dem begehrten „Hugo Award“ als **bester SF-Roman des Jahres** ausgezeichnet, ist aber (wie die Folgebände) bereits vergriffen. Der Autor wurde 1918 im US-Staat Illinois geboren und schrieb insgesamt mehr als 70 Kurzgeschichten und Romane.



Gewann insgesamt drei Hugos: Philip José Farmer

### Riverworld (Cryo Interactive)

Verworrene 3D-Echtzeitstrategie mit „unbändiger“ Steuerung

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 99,- DM

54%



Grafik	66%
Sound	59%
Steuerung	45%
Motivation	53%

Datenträger	1 CD, 60 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.cryo-interactive.fr">http://www.cryo-interactive.fr</a>



**SOFT PRICE**  
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

# DIE GAME-PARADE

MIT STARS AUS  
ALLEN  
GENRES



29,95\*

## Diablo

Ein geradezu teuflischer Rollenspielspaß mit jeder Menge Action



29,95\*

## Frogger

Der Spielhallenklassiker in zeitgemäßem Outfit



29,95\*

## Der Industriegigant

Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des letzten Jahres



29,95\*

## Flottenmanöver

Echtzeit-Strategie auf hoher See in 3D



19,95\*

## Herrscher der Meere

Entdecken, Handel treiben und kämpfen im 16. Jhd.



29,95\*

## Seven Kingdoms

Strategie und Handel in einem riesigen Fantasy-Reich



39,95\*

## Monopoly Star Wars

Der Brettspielklassiker erobert das Weltall



39,95\*

## TFX3: F22 ADF

Der Nachfolger der legendären Kampfflug-Simulation TFX: EF 2000



39,95\*

## I-War

Der Space-Simulator mit der Echtheits-Garantie



WEITERHIN BEI  
SOFT PRICE  
DIE ERFOLGSHITS:

- 19,95\* DARK REIGN
- 29,95\* DIE FUGGER II
- 39,95\* FLOYD
- 29,95\* HOLIDAY ISLAND
- 49,95\* TITANIC
- 29,95\* TRIVIAL PURSUIT

\* unverbindliche Preisempfehlung

SOFT PRICE ist  
erhältlich bei

**WERTKAUF\***  
hilft sparen

und natürlich überall  
wo es PC-Spiele gibt.

Produktinfo 026

Vertrieb in Österreich:

**DYNAMIC**  
SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland:

**INFOGRADES**  
DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

Monopoly Star Wars © 1997 HASBRO INCORPORATED. Alle Rechte vorbehalten. © 1997 Lucasfilm Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Star Wars und Monopoly sind eingetragene Marken.

TFX3 und TFX: EF 2000 sind die Trademarks von TFX: EF 2000. TFX: EF 2000 ist eine eingetragene Marke von TFX: EF 2000.





Geriet der Serieneinstieg im Januar 1993 noch unspektakulär, so kam drei Jahre später „Caesar 2“, sah und siegte. Jetzt lassen Impressions und Sierra dem mit Lorbeerkränzen überschütteten Hit eine Fortsetzung folgen. Noch ein Triumph der Aufbaustrategie?

### Der Aufstieg

...des römischen Reiches kann erlernt werden: Ein mehrstufiges Tutorial führt den Spieler Schritt für Schritt an das antike Wirtschaftssystem heran und spart dabei nicht mit deutscher Sprachausgabe und bebilderten Infotafeln. Nach der dritten Lernmission geht es dann nicht mehr allein um den friedlichen Aufbau, dann stehen auch gut gerüstete Garnisonsstädte und Feindkontakte am Plan. Die Alternative zum freien Spiel sind ein Dutzend anwählbare Städte wie Carthago, Toledo oder London. Diese sind über Jahrhunderte hinweg zu betreuen, wobei historische Faktoren wie Barbaren, Rohstoffmangel, schlechte Agrarmöglichkeiten oder ungenügende Handelsrouten für Arbeit sorgen.

### Pro & Kontra



- \* 15-stufige Kampagne
- \* 70 verschiedene Gebäude
- \* 3 Grafikauflösungen
- \* komfortable Steuerung



- \* nur 3 Truppengattungen
- \* kein Multiplayermodus
- \* keine neuen Ideen



Das scrollbare Iso-Terrain kann mit insgesamt 70 verschiedenen Gebäuden bebaut werden



Auf der scrollbaren Weltkarte lassen sich gegen harte Dinare Handelskontakte zu anderen Städten erkaufen

### Das Wachstum

Zur Praxis: Das Iso-Terrain ist scroll- und in vier Richtungen drehbar; zunächst steckt man auf der Karte die gewünschten Bauplätze ab. Anwohner kommen von selbst, können vorläufig aber nur windige Zelte errichten. Es müssen daher umgehend Brunnen angelegt werden – über größere Entfernungen leitet man das Wasser über Zisternen und Aquadukte in Fontänen. Als nächstes sind Fischereien, Schweine- zucht und Farmen dran. So werden He- ringe, Fleisch, Weizen, Gemüse, Wein

oder Oliven produziert, was wiederum Märkte und Lagerhäuser erfordert. Für das leibliche Wohl der Einwohner sorgen darüber hinaus Barbieri, Ärzte, Badehäuser und Hospitäler.

Doch die Infrastruktur wird zunehmend komplexer. Um die Gebäude zu erhalten, benötigt man etwa Bauhöfe, während den Prä- fecturen eine Doppelfunktion aus Polizei und Feuerwehr zu- kommt. Inzwischen verlangt das Volk auch nach Schulen, Akade- mien und Bibliotheken. Anschlie-

Bend ist das Entertainment in Form von kleinen Amphitheatern, einem Kolosseum oder gar dem riesigen Hippodrom ein Thema, das erst mit der Errichtung von Schauspielschulen, Trainingslagern für Gladiatoren, Wagenmachern und Löwen- häusern ausdiskutiert ist.

Bald wird der Spieler dabei das „Waigel“- sche Axiom“ kennenlernen: Allein durch die regulierbare Steuer lassen sich Aufbau und Unterhalt der Metropole kaum finan- zieren. Also müssen weitere Einnahmen her, indem man Überschüsse aus Farmen, Tonlagern, Sägereien und Minen entwe- der direkt oder in veredelter Form (Oli- venöl, Wein, Geschirr, Möbel und Waffen) verscherbelt. Voraussetzung für einen re- gen Handel mit 15 Gütern sind Routen zu benachbarten Städten auf dem Land- und Seeweg, was teure Verträge mit sich bringt.



Brot, Spiele und kleine Animatio- nen: Gladia- torenkämpfe im Kolosseum, Wa- genrennen im Hippodrom



### Der Niedergang

...des Imperiums droht nahezu ständig: Aus den benachbarten Provinzen rücken Feinde an, denen man ohne ein teures Heer aus Reitern, Speerwerfern und Schwertkämpfern schutzlos ausgeliefert ist; Wehrmauern, Kaserne und Militärakademie sind daher Pflicht. Die Kämpfe mit den mageren drei Truppengattungen laufen dann quasi wie von selbst, der Spieler kann lediglich Formation und Stellung vorgeben.

Zudem sollte man rechtzeitig den örtlichen Göttern Ceres, Venus, Mars, Neptun und Merkur huldigen, denn ohne Tempel oder ein Orakel hat der Herrscher bald noch mit Stürmen, Mißernten sowie schlecht gelaunten Untertanen zu kämpfen. Sollte die Bilanz dadurch oder sonstwie ins Minus rutschen, schickt Caesar seine unschlagbare Leibgarde aus, um die Ansiedlung einzuebnen.

### Technik und Fazit

Die Grafik liegt etwa auf dem Niveau von „Anno 1602“. Hier wie dort gibt es liebevolle Animationen und wählbare Auflösungen von 640 x 480 bis 1.024 x 768 Pixel, bevölkern etwas zu groß geratene Einwohner die Straßen und werden wichtige Ereignisse von kurzen Rendermovies illustriert. Akustisch unterlegt wird das muntere Treiben von einzeln regulierbaren Geräuschen, deutscher Sprachausgabe und sehr passenden Musikstücken. Auch an der Steuerung gibt es wenig zu mäkeln, denn ob Bauauftrag, Gefecht oder Statistikabruf, immer genügen wenige Klicks.

Wenn der dritte Caesar trotzdem schlechter wegkommt als sein Vorfahre, dann hat das zwei gute Gründe: So richtig neu ist an diesem Spiel eigentlich nichts, alle Features sind bereits aus Teil zwei oder anderen Genrebeiträgen bekannt. Und daß auf einen Multiplayermodus komplett verzichtet wurde, ist heutzutage schon fast unverzeihlich. Daß wir dem Programm dennoch 79 Prozentpunkte attestieren, sagt um so mehr über seine grundsätzlichen Qualitäten aus! (rf)



Bei Gefechten nehmen die Legionen via Mausclick nur Befehle zu Formations- und Stellungswechsel entgegen

Caesar ist not amused: Wer die Staatskasse mit Fehlinvestitionen belastet, darf nur selten auf Gnade hoffen



Trotz eines Zeitrahmens von 500 Jahren vor bis 150 Jahren nach Christi Geburt bleibt das Grafikset stets unverändert

### Ganz persönlich

Das nenne ich von der Geschichte überholt: Während die amerikanischen Caesaren noch ihre Zutaten zusammenbrachten, haben die Köche bei Sunflowers nahezu dasselbe Menü bereits „Anno 1602“ serviert – also einige Monate Realzeit eher und mitsamt dem hier fehlenden Multiplayer-Dessert. Trotzdem erging es mir beim Test wie beim Futtern von Kartoffelchips. Einmal angefangen, konnte ich so schnell nicht wieder aufhören...



Jack

### Caesar 3 (Sierra/Impressions)

Antike Aufbausimulation mit vielen Qualitäten, aber ohne Innovation

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 90,- DM

79%



Grafik	77%
Sound	79%
Steuerung	80%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 150, 330 oder 542 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.sierra.com





**MEISTERSCHAFTSSPIEL**

**EINZELRENNEN**

**Hier kriegst Du die volle Packung,...**

**MEHRSPIELERMODUS**

**TRAINING / TIME ATTACK**



Shoot Out - Modus umfangreiches  
Waffensortiment und Zubehör für  
Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-  
System je Rennwochenende mehrere  
Rennen zur Auswahl • die  
Meisterschaftsoptionen "Knock Out",  
"Klassen- oder Typenrennen" • eine  
Vielzahl an Rennoptionen u.a.

24 Strecken • insgesamt 96 Varianten  
durch umkehrbare Fahrtrichtung und  
Spiegelmodus • unterschiedliche  
Straßenbeläge mit Auswirkungen auf  
die Fahrdynamik • ca. 40 unterschiedli-  
che Fahrzeuge in den 8 Klassen u.a.  
Premium Class, Classic Class, Bonsai  
Racer und den speziellen Shoot Out -  
Racern • Fahrzeuggtuning und individu-  
elle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten  
• komplexe Fahrdynamik • für den



"Zeitfahren", "Warm up Training" •  
unterschiedliche Trainingsmodi, auch  
Time Attack (Ghostmodus) rundenba-  
siert oder auf Renndistanz •  
Boxenstops zum Auftanken und  
Nachladen • 4 Tageszeiten • unter-  
schiedliche Wetterbedingungen • Off-  
Road • Spezialeffekte, wie Licht- und  
Schattenberechnung, Explosionen,  
Rauchentwicklung, Metallic-Effekte und  
vieles mehr • intelligente und lernfähige  
Gegner • Replay-Archiv inklusive  
Schnittplatz • Sponsoring • "EDDIs"  
Hilfe-System • einfache und übersichtli-  
che Spielsteuerung • Optionsvielfalt •  
Fahrzeugnameneditor • Mehrspieler-  
modus u.a. im Netzwerk für bis zu 8  
Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound •  
Unterstützung gängiger 3D-  
Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne  
Aufpreis!



**NICE 2**

SYNETIC



# NICE 2

"Das ultimative Fun-Rennspiel"  
Michael Galuschka, GameStar



"Das ungeheure Tempo sorgt für  
einen Geschwindigkeitsrausch  
am Bildschirm"  
Oliver Menne, PC Games



"Zig Spielmodi und  
Karrieremodus - herausragend"  
Christian Bigge, PC Action



"Herausragendes Arcaderacing  
mit Tiefgang und Tempo"  
Richard Löwenstein, PC Joker



**RENNPLANUNG**

**TUNE-UP SHOP**

**REPARATUR & VERKAUF**

**ABSTIMMUNG**

**SPONSORING**

**REPLAYS**

**SAISONVERLAUF**



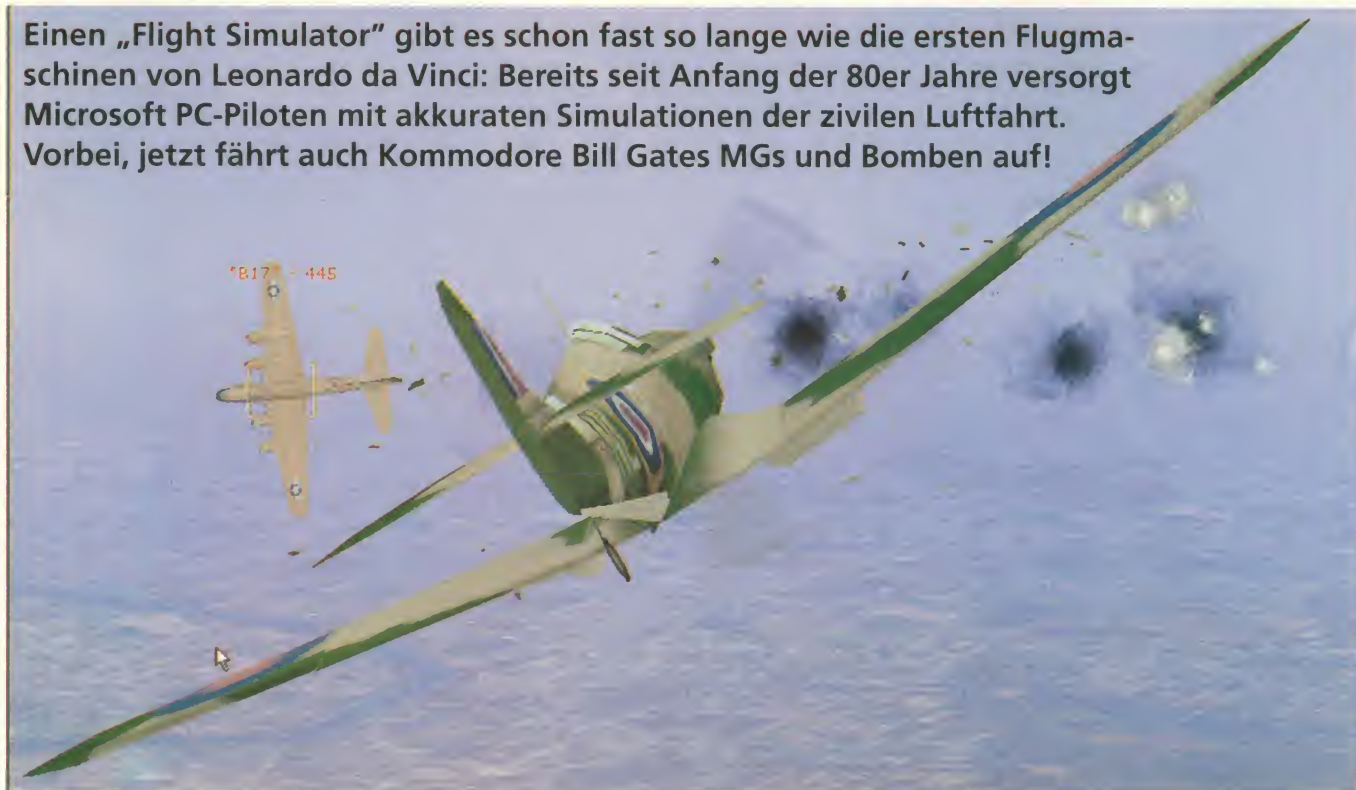
**SYNETIC**  
THE FUTURE

**...alles andere ist Sand im Getriebe!**



# COMBAT FLIGHT SIMULATOR

Einen „Flight Simulator“ gibt es schon fast so lange wie die ersten Flugmaschinen von Leonardo da Vinci: Bereits seit Anfang der 80er Jahre versorgt Microsoft PC-Piloten mit akkuraten Simulationen der zivilen Luftfahrt. Vorbei, jetzt fährt auch Kommodore Bill Gates MGs und Bomben auf!



## Eine Cessna als Bomber?

Sommer 1940. Der Krieg zwischen Hitler und den Alliierten ist in vollem Gange, deutsche Bomber brummen über den Ärmelkanal, Spitfires und Mustangs schrauben sich zwecks Verteidigung in den britischen Luftraum. Dieses Szenario und den Konflikt über Europa soll der Spieler in zwei Kampagnen nachstellen, wobei er mit der Seite auch seine Maschinen festlegt. Im englischen Geschwader warten Spitfire MK I und MK IX, dazu die Hurricane MK I. Die Amis schwören auf P 47D Thunderbolt und P 51D Mustang, während man in den Hangars der deutschen Luftwaffe Messerschmitt 109 G, die Me 109 E sowie eine Focke Wulf 190 A8 findet. Wer es exotischer liebt, darf darüber hinaus beliebige Flugzeuge aus anderen FS-Programmen importieren und so vielleicht mit einem bewaffneten Segelflieger, einer Cessna oder einem Learjet in den Krieg ziehen.

Der Feind brennt, doch auch die Trümmer dieser B-17 können noch tödlich sein



Musik gibt es nur im kurzen Intro-Mix aus Wochenschau und Spielszenen



Zwei Kampagnen, drei Parteien, acht Maschinen und insgesamt 97 Missionen: Das minimalistische Auswahlménü läßt dem WW2-Piloten die Wahl



Die integrierte Pilotenschule lehrt klassische Flugmanöver sowie Angriffe auf Bodenziele wie die sen fahrenden Zug

## Zum Fliegeras in 15 Lektionen

Bevor man sich in die teils historisch verbürgten Missionen wie Abfang- und Eskorteinsätze, Bombardements oder Dogfights stürzt, lädt eine Pilotenschule zum Besuch ein. Unterstützt von kurzen AVI-Sequenzen kann man sich hier in 15 Lektionen mit Starts, Landungen und (Kampf-) Manövern wie Split-S oder Immelmann vertraut machen. Die Theorie läßt sich dann praktisch im Freeflight- bzw. Quickcombat-Modus gegen Feinde beliebiger Zahl und Stärke austesten. Mehr Komplexität versprechen 25 Einzelmmissionen. Da wird etwa auf zwei verdächtige Piloten Jagd gemacht, von denen einer im nächsten Gefecht zum Feind überlaufen will. Auch Züge soll man attackieren oder ein feindliches Hauptquartier im Gebirge ebnen.



### Der Krieg verzeiht keine Fehler

Im eigentlichen Luftkampf zeigt Microsoft dann, was man bei den vielen zivilen Vorgängern gelernt hat. Sowohl das ausblendbare Cockpit als auch das Flugverhalten der Maschinen sind akkurat bis in die Flügelspitzen – weder Überzieher noch Strömungsabrieb werden verziehen. Auch richten die Waffen punktgenaue Schäden an Bordsystemen wie Motor, Funkanlage, Hydraulik oder Steuerung an. Ja, selbst herum-schwirrende Wrackteile verwandeln sich in gefährliche Geschosse!

Doch selbstverständlich läßt sich dem Heldenot ein Schnippchen schlagen: Einfach mal Unverwundbarkeit zu- und die G-Kräfte abschalten, dazu vielleicht noch unlimitierte Bewaffnung und ein handlicheres Flugmodell ordern.

Die authentischen Cockpits lassen sich je nach Modus schwenken oder mit der Maus beklicken



### Realismus auf Kosten der Optik

Die Realitätstreue muß mit einem Verzicht auf Grafischmankerl erkaufte werden. Gewiß, Flugzeuge, Gebäude und Bodeneinheiten sind schön texturiert, und auch die Landschaft aus eingescanntem Kartenmaterial sieht zumindest von weit oben ultra-realistisch aus. Doch inzwischen genreübliche Spezialeffekte wie Lensflares oder kantenglatte Polygone sucht man selbst mit Direct3D-Beschleuniger im Rechner vergebens. Zudem sind eine einzige dreh- und zoombare Außenkamera und zwei Cockpitvarianten (virtuell und interaktiv) kaum als opulent zu bezeichnen.



Eine Außenansicht muß genügen, auch bietet der Flug über das eingescannte Kartenmaterial trotz 3D-Karte kaum nennenswerte Grafikeffekte

Ein echter Scherz ist die angegebene Mindestkonfiguration: Wenn bereits auf einem P200 samt 3D-Turbo zwecks Tempo an der Detailschraube gedreht werden muß, kann man doch nicht ernsthaft etwas von einem P133 erzählen! Die Handhabung via Maus und (Force Feedback-)Stick klappt hingegen klaglos, und auch die Stereoeffekte haben es in sich – es hämmern die MGs, röheln die Motoren und funken die Piloten. Trotz aller Detailkritik hat das Programm also genug Potential, um Zivis und Wehrdienstleistende unter den FS-Fans gleichermaßen anzusprechen. (rf)

### Ganz persönlich

Im Internet habe ich mich bereits in die Generals-Riege von „Air Attack“ hochgeschossen – in der aktuellen Gates-Staffel war ich schon froh, wenn ich im Easy-Modus mal einen Feind vors MG kriegte. Trotz oder vielleicht gerade wegen des erheblichen Schwierigkeitsgrades macht der realistische Luftkrieg aber mächtig Laune. Freilich nur, wenn man mit der richtigen Hardware startet...



Jack

### Combat Flight Simulator (Microsoft)

Realistische WW2-Variante der traditionsreichsten PC-Flugsimulation

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 99,- DM

**80%**



Grafik 74%  
Sound 75%  
Steuerung 83%  
Motivation 82%

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD
System	empfehlenswert erst ab einem P200 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel), unterstützt Direct3D-Beschleuniger
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt), Pedalerie
Sprache	englisch, komplett deutsche Version erhältlich
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 im lokalen Netzwerk, über 100 im Internet
Online-Info	<a href="http://www.microsoft.com">http://www.microsoft.com</a>





### ISRAELI AIR FORCE

Kaum ein Land mußte schon so oft um seine Existenz kämpfen wie Israel, entsprechend umfangreich ist die dortige Luftwaffe. Bei Jane's schickt man jetzt sämtliche sieben Flugzeuge in historisch verbürgte und fiktive Schlachten gleichermaßen.

Wie konnte Israel die arabischen Nachbarn anno 1967 im Sechstage-Krieg besiegen? Hätten der Yom-Kippur-Feldzug (1973/74) und der Libanon-Konflikt (1978) für den kleinen Staat im Mittleren Osten auch verheerend verlaufen können? Als israelischer Pilot liegt es hier an Ihnen, dies in jeweils sieben Einsätzen herauszufinden. Dazu kommen drei fiktive Kampagnen im Jahr 1999 sowie ein Missionseditor für individuelle Herausforderungen. Ob man mit F-15 oder F-16, mit der französischen Mirage III, der exotischen F-4 Phantom oder ihrem Nachfolger F-4 2000, mit israelischen Eigenentwicklungen wie dem Mehrzweckjet Kfir oder dem brandneuen Lavi-Jäger in die Luft geht, stets garantiert Jane's authentische Cockpits und charakteristische Flugeigenschaften. Doch der firmentypische Hang zu höchstem Realismus hat auch seine Nachteile. Durch die Verwendung originaler Satellitenaufnahmen als Texturen rastern die Wasserflächen und das hügelige Gelände bereits bei mittlerer Flughöhe stark auf. Im Tiefflug sieht man dann ganz genau, warum sich das hiesige Programmerteam „Pixel Multimedia“ nennt... Doch was für die einen ein Spiel mit unbefriedigender (mit 3D-Nachbrenner im Pentium 2 aber zumindest sehr flotter) Grafik ist, das mag für die anderen das höchste der Gefühle sein: Die Steuerung erlaubt wirklichkeitsnahe Manöver, während mitreißende Musik, knallige Soundeffekte und deutsche Sprachausgabe für Stimmung sorgen. Die Realos unter den Simulanten können sich also bedenkenlos bei der israelischen Luftwaffe einschreiben. (mh)

### Nicht schön, aber ganz schön realistisch



Planung ist der halbe Sieg: Wer den Vorgaben nicht traut, setzt eigene Wegpunkte oder ändert die Bewaffnung

Die vielen Kontrollen im leider nicht schwenkbaren Cockpit können auch mit der Maus bedient werden



Schnelle Schnitte, fetzige Musik: Das Intro könnte ein Werbevideo der israelischen Luftwaffe sein



Nur in großer Höhe wirkt die Landschaft spektakulär, in Bodennähe dominieren trotz Direct3D-Unterstützung die Pixel

### Israeli Air Force (Jane's Combat Simulations)

Hochrealistische Kampfflugsimulation mit Grafik-Defizit

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 90,- DM

**78%**



Grafik 69%  
Sound 80%  
Steuerung 79%  
Motivation 81%

Datenträger	1 CD, 250 MB auf der HD
System	ab einem P200 (besser P2) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pedalerie
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.janes.ea.com/">http://www.janes.ea.com/</a>

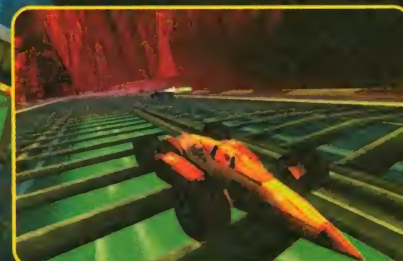


# GNADENLOSE HIGH-SPEED ACTION!!

"Dethkarz c 1998 Beam International. Dethkarz is a trademark of Beam International. Melbourne House is a registered trademark of Beam International. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation, published by Melbourne House."



Faszinierende, schnelle 3-D Engine mit realistischen Licht- und gigantischen Spezial-effekten inkl. spektakulärem Replaymode.



Erreiche auf insgesamt 24 rasanten Strecken im Championship-, Arcade- oder Time-Attack-Mode Bestzeiten und bringe Dein Team an die Spitze!



Wähle aus 12 ultraschnellen Power Maschinen Deinen Favoriten und lehre Deinen Gegnern durch zahlreiche UpGrades, Waffen und Extras das Fürchten.



Fahre über's Internet gegen Spieler aus aller Welt und sichere Dir Deinen Platz in der Dethkarz Weltrangliste. Oder trete lokal im Multiplayer Mode gegen bis zu 8 Spieler via Netzwerk-, Modem- oder Nullmodem-Verbindung an.

"300 Sachen in der Korkenzieherkurve –  
das rassistigste Arcaderennen am PC!"

PC Joker, Richard Löwenstein, Wertung: 80%

## DETHKARZ™

BEST PERFORMED WITH  
**Saitek**  
FORCE FEEDBACK  
WHEEL

Produktinfo 025



Vertrieb Österreich/Schweiz

Im Exklusiv-Vertrieb von

**DYNAMIC**  
SYSTEMS



www.infogrames.de



# EXPEDITION ZUR TITANIC

Ein Jahr nach dem Stapellauf des erfolgreichsten Kinofilms aller Zeiten kollidiert der vermeintlich unsinkbare Luxusliner nun mit den Ansprüchen an moderne PC-Simulationen – und schrammt nur knapp am Untergang vorbei.



Direct3D-Beschleunigt schwebt das Tauchboot über die Deckaufbauten der Titanic

Kommt kurz nach dem Verkaufsstart des Cameron-Blockbusters auf Video nun auch das offizielle Computerspiel zum Film? Nicht ganz: Statt Kate Winslet und Leonardo DiCaprio findet man hier sechs Tauchgänge zu den Wracks der „Isis“, der „Bismarck“ und natürlich der „Titanic“. Nachdem man als Expeditionsleiter die Crew und Ausrüstung zusammengestellt hat, geht es für längere Zeit durch grafisch trübe Menü-Gewässer. Dort legt man den Kurs des Schiffes fest, sucht den Meeresboden ab und behält das Wetter sowie die Stimmung der Mannschaft im Auge. Sobald das Sonar etwas gefunden

hat, wird das bemannte oder unbemannte Tauchboot startklar gemacht. Dank optionaler Direct3D-Beschleunigung sieht das Spiel dann schon besser aus. Die manchmal auftretenden Grafikfehler sind verzeihlich, die grobpixeligen Videoschnipsel der Crewmitglieder aber nicht. Musik gibt's bloß im Hauptmenü, akustisch dominieren stimmungsvolle Soundeffekte.

Fazit: Wegen des günstigen Preises können PC-Forscher schon mal über die Mängel der Präsentation hinwegsehen, doch für Otto Normalgamer dürfte das Meer hier ohnehin zu trocken sein.(mh)



Beim Rundgang durch Render-Museum, Werkstatt, Büro und Hafen holt man sich die Informationen zum nächsten Auftrag



Neun grafisch eintönige Menüs wie dieser Sonarscreen stellen den Hauptarbeitsplatz des Spielers

## Wrack gesucht!

**Isis:** Das reich beladene Handelsschiff sank im 4. Jahrhundert auf dem Weg von Griechenland nach Rom. Während das hölzerne Wrack schon lange verrottet ist, liegen tönernerne Amphoren und andere antike Fundstücke immer noch auf dem Grund des Mittelmeeres.



**Bismarck:** Das Schiff war der Stolz der deutschen Kriegsmarine, doch bereits die Jungfernfahrt im Mai 1941 endete am Meeresgrund. Nachdem die Bismarck die britische „Hood“ versenkt hatte, wurde sie buchstäblich von der halben Flotte Englands gejagt und gestellt.



**RMS Titanic:** Die Jungfernfahrt des britischen Luxusliners endete in der Nacht zum 15. April 1912 nach der Kollision mit einem Eisberg in den Fluten des Nordatlantiks. Am 1. September 1985 entdeckte der Tiefseeforscher Dr. Robert Ballard als erster das Wrack.



## Expedition zur Titanic (United Soft Media/Maris Multimedia)

Spielerisch trockene Bergungsfahrt für Tiefseetaucher

USK-Freigabe: ab 16 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 50,- DM

**59%**



Grafik	61%
Sound	58%
Steuerung	65%
Motivation	57%

Datenträger	1 CD, 110 MB auf der HD
System	ab einem P120 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.usm.de



# Speed Busters



WWW.UBISOFT.DE

Gib' Gummi bis die Socken qualmen

## Cash oder Crash!

Produktinfo 020

ZONE 50, TEMPO 100 - NEIN DANKE! DIE POLIZEI SUCHT UNTER ANDROHUNG HOHER GELDPREISE DEN SCHNELLSTEN RASER! OB AUF WÜSTENSAND, AUF GLATTEN BERGPISTEN ODER NUR IN DER KLEINSTADT NEBENAN - WER BREMT HAT VERLOREN. WENN DU GEWINNST, DANN GIBT'S 'NE MENGE CASH UND NOCH SCHNELLERE AUTOS. SPEED BUSTERS GIBT DIR DEN TOTALEN KICK. ALSO: PACK DEN BLEIFÜß AUS!

### Features:

GENIALE 3D ANIMATIONEN, 96 VERSCHIEDENE SZENARIEN, 8 FAHRZEUGE AUS DEN 50ER UND 90ER JAHREN, REALISTISCHES FAHRVERHALTEN, 4 SPIELMODI, MULTIPLAYER BIS ZU 8 SPIELERN, FORCE FEEDBACK UND VOODOO<sup>2</sup>™ UNTERSTÜTZUNG, UND UND UND ...







Von „Spec Ops“ aus dem Sommer bis zum kommenden „Wargasm“; 3D-Militärs haben derzeit Hochkonjunktur. Das ist auch den Simulationsprofis bei Novalogic nicht entgangen. Wer ihren Genrebeitrag kaufen möchte, könnte freilich in Deutschland bald wirklich einen Tarnanzug benötigen...

Wenn in einem Spiel realistisch auf Menschen geschossen wird, ist das für die BPJs ein Indizierungsgrund. Doch das bleibt Mitgliedern der titelgebenden Spezialeinheit nicht erspart, wenn sie in gut 40 verzweigten Missionen Geiseln befreien oder Flugzeugentführungen verhindern wollen. Entsprechend müssen vor jedem Einsatz die drei passenden von insgesamt zehn Waffen mit korrekt nachgebildeter Ballistik gewählt werden: Bei Tag oder Nacht geht es mit Sturmgewehr und Zielfernrohr oder gar Gasgranaten in Wüsten, Steppen und Winterlandschaften. Von einem Heli im Einsatzgebiet abgesetzt, wartet man auf die Berichte der bis zu drei computergesteuerten Mitstreiter. Es folgt der Angriff, und zwar nach vorgegebenen Wegpunkten. Dabei sollte jede Tarnmöglichkeit genutzt werden, um den Feind möglichst unauffällig ausschalten zu können. Grafisch hat man sich das wie „Comanche“ am Boden vorzustellen. Novalogics bewährtes Voxelspace-System bringt es jetzt aber bei Unterstützung für

**Nichts für Rambos:  
Wer überleben will,  
muß denken!**

D3D-Karten auf Auflösungen von 320 x 240 bis 800 x 600 Bildpunkten in Truecolor. Dabei mögen die Landschaften und Soldaten etwas klobig geraten sein, doch den Motion-Capture-Animationen sieht man an, daß ein ehemaliger Delta Force-Offizier zur Seite stand: Je nach Umgebung in andere Tarnanzüge gewandelt, bewegt sich die Truppe sehr wirklichkeitsnah. Damit der Spieler seine strategischen Einfälle auch umsetzen kann, zeigt eine zoombare Karte auf Wunsch die Stellung von Freund und Feind. Musik gibt es nur im Intro, dafür um so mehr (Surround-)Soundeffekte und eine angenehm einfache Steuerung via Keyboard und Maus. Letztere kommt auch und gerade Multiplayern zugute, die unter mehreren Spielmodi wie „Death-match“ oder „Capture-the-Flag“ wählen können. Eine durchaus ernstzunehmende Actionsimulation also, die man aufgrund der teils drastischen Inhalte von Kindern fernhalten sollte. Daher verzichten wir hier auch auf Motivations- und Gesamtnote. (pk)



Die Ego-Perspektive bietet die beste Übersicht



Ansichten eines Soldaten: 4 Außenperspektiven stehen zur Wahl



Es grünt so grün: oben das MISSIONSBRIEFING mit Wegpunkten und zu erwartendem Widerstand, darunter die WAF-FENAUSWAHL (optional automatisch)

## Die Besten der Besten

Die Delta Force wurde 1979 nach dem Vorbild der britischen SAS (Special Air Service) gegründet und besteht aus Mitgliedern amerikanischer Elitetruppen wie den Green Beret oder Army Rangers – die genaue Einheitenzahl und -stärke ist streng geheim. Obwohl das Pentagon die Existenz dieser Einheit bis heute leugnet, hatte sie schon mehrere öffentliche Einsätze, etwa bei der **SCUD-Jagd während des Golfkriegs**.







Per Zielfernrohr werden  
weit entfernte Gegner  
aufs Korn genommen

## Delta Force (Novalogic)

Platoon-Sim von teilweise drastischem 3D-Realismus

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM



Grafik 72%  
Sound 69%  
Steuerung 80%  
Motivation ?

Datenträger	1 CD, ca. 20, 100 oder 200 MB auf der HD
System	ab einem P166 MMX (besser P2/200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 800 x 600 Pixel bei Farben in 8 oder 24 Bit), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 8 im Netzwerk, 32 am Novanet-Server
Online-Info	http://novalogic.com

## Ganz persönlich

Auf den ersten Blick scheint das Spiel nicht sonderlich originell zu sein: Waffen, Feinde, Schuß und Schluß. Doch weit gefehlt, denn mit stupidem Ballern ist hier kein Blumentopf zu gewinnen. Vielmehr sind Geländeerkundung und Kommunikation mit den Kameraden der Schlüssel zum Erfolg – wobei jede Mission verschiedene Lösungswege kennt. Trotz aller Qualitäten sollten die Entwickler aber endlich einsehen, daß Jugendschutz vor Realismus geht. Denn so wird die BPS die Delta Force wohl unter deutsche Ladentische beordern.



Paul

BLUT 2 i.V. Tel. 09674-1279 Fax -1294  
hotline news -8405

Okay Soft  
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de  
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

die aktuellsten Infos:  
www.OKAYSOFT.de

### CD Rom Spiele:

101. Airborne *	DA 77,90	Colin McRae Rally	DV 74,90	Mega Flight Pack *	DA 24,90
Abe's Exodys *	DV 73,90	Comanche 3.0 Gold	DV 74,90	- Sc. Rio de Janeiro *	DA 52,90
Abe's Exodys. Sonderpreis	DV 39,00	Combat Flightsim.	DV 97,90	Forsaken	DV 75,90
Abenteuer Afrika	DV 54,90	Commandos	DV 79,90	Gabriel Knight 3 *	DV i.V.
Actus Golf 3 *	DV 67,90	Conflict of Nations *	68,90	Gabriel Knight Anthol.	DV 37,90
Actus Soccer 3 *	DV 75,90	Conflict: FreeSpace	DV 75,90	Game, Net & Match	DV 56,90
Adrenalin *	DV 65,90	- Mission *	DV 33,90	Gangsters *	DV 82,90
Age of Empires	DV 67,90	Carp Wars	DV 63,90	Get Medieval	DA 73,90
- Expansion Pack *	DV 84,90	Creators 2	DV 67,90	Global Domination *	DA 72,90
- neue Epoche 1+2	DV 61,90	Crime Killer *	DA 71,90	Glover *	DV 61,90
- neue Epoche 2	DV 34,90	Cromagnon-Wiege d. *	DV 72,90	Gnap	DV 37,90
Age of Empires 2 *	DV 74,90	Dalkatana *	DV 78,90	Gold Games 2	DV 39,90
Alien Earth	DV i.V.	Dalkatana *	EV i.V.	Golf Pro 2 *	i.V.
Alien Intelligence *	DV 72,90	Dark Vengeance *	74,90	Gothic *	DV 72,90
Alpha Centauri	DA 67,90	Das fünfte Element	DV 61,90	Grand Prix 500cc *	DV 72,90
Anastasia	DV 69,90	Delta Force *	i.V.	Grand Prix Legends	DV 78,90
Anno 1602	DV 76,90	Descent 3 *	DV 69,90	Grand Prix Legends	EV 81,90
- neue Insel & Abenteuer	DV 54,90	Descent 3 *	DA 29,90	Grand Theft Auto	DV 61,90
- offiz. erweiterungsset	DV 71,90	Diablo 2 *	i.V.	Grand Touring *	78,90
Pirates Isle	33,90	Diablo 2 *	DV 73,90	Grim Fandango *	DV 73,90
Apocalypse 2 Gold Edition	DA 34,90	Diablo Hellfire	DA 35,90	H.E.D. *	DV 71,90
Apocalypse/Havoc *	DV 25,90	Die by Sward - Mission	DA 35,90	Hellfire *	DV 78,90
Army Man	DV 59,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV 54,90	Hellfire *	EV 81,90
Art of War Vol. 1	DA 76,90	Die Siedler 3	DV 69,90	Hardwar	DV 71,90
Asphero: 3D *	DA 73,90	Dodge Arena *	DA 74,90	Hattrick Wins *	DV 71,90
Azis & Allies	DA 72,90	Dracon *	DA 83,90	Heart of Darkness	DV 62,90
Babylon 5 Guided Tour	DV 73,90	DSA 1-3 Nordland Tril.	DV 37,90	Heavy Gear 2 *	DV 78,90
Baldurs Gate *	DA 58,90	DSF Fußballman. '98	DV 39,90	Heretic 2 *	EV 78,90
Barrage	73,90	Dune 2000	DV 74,90	Hero of Might & Magic 3 *	i.V.
Baseball 2000 *	DA 24,90	Dune 2000	EV 69,90	Hesperian Wars *	DV 72,90
Baseball 2000 (Microsoft) *	DV 76,90	Dungeon Keeper 2 *	82,90	Homeworld *	i.V.
Baseball 2000 (Microsoft) *	DV 76,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 74,90	Hordes *	DV 81,90
Baseball 2000 (Microsoft) *	DA 60,90	- Mächte d. Finsternis *	DA 27,90	Hugo Gold *	DV 43,90
Baseball 2000 (Microsoft) *	i.V.	Dynasty General *	73,90	I/F A-18E Carrier Strike	DV 33,90
Baseball 2000 (Microsoft) *	DA 73,90	Euroleague 3 - Starsiege	i.V.	Incubation - Mission	DV 73,90
Best of Voodoo Comp.	DV 53,90	Earthworm Jim 3D *	DV 74,90	Indiana Jones 5 - Infernal M. *	i.V.
Big Air *	DV 76,90	Eastern Front Mission	DA 26,90	Inline Roca	DV 39,90
Big Air *	DV 67,90	Eliminator *	DA 72,90	Int. Football '98 *	DV 67,90
Bio Franks *	DA 74,90	Emergency (Topwars)	DV 59,90	Intestate '82 *	i.V.
Black Dahlia *	DV 71,90	Enemy Zero *	DV 67,90	Intervention *	DV 72,90
Buggy	DV 74,90	European Air War *	DV 59,90	Israeli Air Force *	DV 72,90
Bundesliga 99 - Man.	DV 76,90	Extreme G 2 *	DV 79,90	Jagged Alliance 2 *	DV 59,90
Bundesliga Manager 98	DV 79,90	F-16 Aggressor *	DV 73,90	Jedi Jackrabbit 2	DV 58,90
Bzynimie *	DA 74,90	F16/Mig 29 Bundle *	DV 81,90	Jedi Knight	DA 74,90
C+C 2 - Alarmsstufe Rot	DV 85,90	Falcon 4.0 *	DV 71,90	- Mysteries o.I. Sith	DA 37,90
- Vergehungsschlag	DV 27,90	Falcon 4.0 *	DV 79,90	Jet Fighter Fullburn *	76,90
C+C 3: Tiberian Sun *	DV 79,90	Fifa '98 WM Qualifik.	DV 82,90	John Madden NFL '99 *	DA 76,90
Casualty 2 Ult. Cls. Ed.	DV 66,90	Fifa 98 WM Qualifik.	DV 74,90	Kings Quest 8 *	i.V.
Carmageddon - 2 *	EV 79,90	Flight Simulator 98	DV 105,00	Knights and Merchants	DV 65,90
- Max. F. Fahr z. Hölle	73,90	Flight Simulator 98	DV 105,00	Lands of Lore 3 *	DV 79,90
Charbuster	DV 49,90	Flash Cast *	US 109,90	Larry's Casino	DA 48,90
Chessmaster 6000 *	DV 73,90	Flash Cast *	US 109,90	Larry's Casino	DA 48,90
Civilization 2 Ult. Cls. Ed.	DV 66,90	Flash Cast *	US 109,90	Larry's Casino	DA 48,90
Civilization Call to Power *	77,90	Flash Cast *	US 109,90	Larry's Casino	DA 48,90

Lösungshilfe 9,90

### Top Titel

Die Siedler III *	69,90
Gold Games 3	55,90
Play the games Vol.165,90	
SIN *	75,90
Tomb Raider 3 *	87,90
Half-life *	78,90
C & C 3-Tiberian Sun i.V.	
3D Ego Shooter auf Anfrage!	

### Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Sidewinder Freestyle Pro+Motor M.	125,00
Sidewinder - Force Feedback Wheel	369,00
Thrustmaster F1 Sprint Wheel	119,00
Diamond Monster 3D	179,00
Diamond Viper 550 16 MB AGP/PCI	379,00
Maxi Gamer Phoenix 16 MB AGP/PCI	293,00

### Low Budget

Basezone	DV 26,90	Little Big Adventure 2	DV 32,90
Black Runner	DV 39,90	Master of Driven 2	DV 25,00
Blattluft Fan	DV 25,90	Monkey Island Special	DV 27,90
Caravan. Fahr zur Hölle	DV 26,90	Need for Speed 2 Sp.	DV 37,90
Civilization 2 Multig.	DV 39,90	Outlaws	DV 32,90
Creature Shock	DV 15,90	Pandemonium 2 *	DV 33,90
Dark Earth	DV 25,90	Panzer General 3D	DV 39,90
Dark Reign	DV 22,90	Phantasmagoria 1	DV 26,90
Dark Reign	DV 22,90	Privateer 2 *	DA 29,90
Deception Derby 2	DV 26,90	Raiden Racer *	DA 33,90
Diablo	DA 29,90	Raiden Racer *	DA 33,90
Discworld 2	DV 35,90	Resident Evil 1	DV 27,90
F-16 Fighting Falcon *	DV 16,90	Seven Kingdoms	DV 34,90
F-22 ADF (TFX 3)	DV 34,90	Shadow of the Empire	DA 37,90
F1 Racing Simulation	DV 39,90	Sub Culture	DV 27,90
Flying Corps *	DV 33,90	Thema Hospital	DV 32,90
Frankreich 98 WM	DV 45,90	TODA Touring Car Ch.	DA 33,90
General Knight 2	DV 33,90	Tomb Raider Jr. Cat	DV 42,90
Gek 3D *	DV 34,90	Total Annihilation	DV 35,90
Henny Cat	DV 26,90	Upstairs	DV 27,90
Hexan 2	DA 29,90	Wat. The Sexy Empire	DV 42,90
I-War	DV 34,90	Wing Commander 4	DV 37,90
Incubation	DV 29,90	X-Com Apocalypse	DV 25,90
Larry 7	DV 38,90	Zack Crabbington	DV 26,90

### PSX: Konsole 245,-

C & C Gegenschlag *	83,90	Tomb Raider 3 *	94,90
Mediavil	82,90	Farmal 1 '98 *	92,90
Tekken 3	89,90	Multisum Set	29,90

### CD Rom Spiele:

Lucas Arts 10 Adventure	DV 52,90	Reah	DV 76,90	- Mega Pack	DV 61,90
M1 Tank Platoon 2	DV 71,90	Rebel Moon Revolution	DV 66,90	- Battle Tactics	DV 33,90
Mechanics	i.V.	Red Baron 2	DV 65,90	- Kingdoms *	81,90
Med Trax	DA 74,90	Redline	DV 76,90	Trespasser *	81,90
Mega-Der Weg d. ...	DA 73,90	Rent a Hero *	DV 75,90	Tunguska *	DA 74,90
Manhattan	DV 71,90	Requiem	DA 73,90	Turk 2 - Seeds of Evil	DV 79,90
MAX 2	DV 75,90	Revenge of Arcade *	DV 61,90	Twisted Metal 2 *	i.V.
Max Payne *	i.V.	Ring der Nibelungen *	DV 77,90	Ultima 9 *	DV i.V.
Mayday	DV 71,90	S.C.A.R.S. *	DV 75,90	Ultima Online	DV 65,90
Mechanics	DV 67,90	SAGA - Age of Vikings	DA 61,90	Ultima Online	52,90
Mechwarrior 3 *	DA i.V.	San Francisco Rush	DV 77,90	Unreal	EV 77,90
Nagapack 9	DV 68,90	Sega Rally 2 *	DV 74,90	Unreal	EV 77,90
Necsis *	i.V.	Shadow Company *	DA 61,90	- Mega Pak *	DA 74,90
Metro-Police *	DV 73,90	Shogo *	DA 81,90	- Developer Levels *	35,90
MIA - Missing in Action	DA 69,90	Sim City 3000 *	DV 82,90	- Level Editor *	31,90
Might + Magic 6	DV 71,90	Sin	DV 75,90	Uprising 2 *	i.V.
Might + Magic Comp.	DV 61,90	Sin *	EV 76,90	Urban Assault	DV 82,90
Monkey Island 3	DV 82,90	Skullkaps *	DV 46,90	V2000	DV 72,90
Moto Racer 2 *	DV 76,90	Small Soldier - Squad C.	DV 49,90	VIVA Football *	73,90
Motorcross Madness	DV 84,90	Soldiers at War	DV 69,90	Wall Street Tycoon *	DA 73,90
Myst - Jubilations Edition	DV 39,90	Sonic R	DA 53,90	War of the Worlds *	DV 81,90
Mystery Islands *	DV 65,90	Space Crusade	DV 73,90	Warlords 3 - Darklords	DV 39,90
NAM (3D Shooter)	US 79,90	Speedhead	DV 73,90	Warlord *	i.V.
NBA Live '99 *	DV 76,90	Spec Ops: Ranger Ass.	DV 69,90	Welt der Wunder 4	DV 35,90
Need for Speed 3	US 69,90	Speed Busters	DV 71,90	- Western Front *	78,90
Need for Speed 3	DV 74,90	Speed Commander 6	DV 71,90	Welt Attack - Empire C. *	DV 85,90
Newman Haas Racing *	DV 61,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wild Metal Country	DV 79,90
NFL Blitz *	DA 75,90	Sports TV Boxing *	DV 65,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
NHL '99	DA 60,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
NHL '99	US 69,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Nice 2	DV 72,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Nightwing - Union City C.	72,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
O.D.I. *	DA 78,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Off Road Challenge *	68,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Outcast *	i.V.	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Pinball Arcade *	DA 63,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Pizza Syndicate *	DV 68,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Police Quest SWAT 2 *	DV 66,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Pool Shark *	DV 67,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Populous D. Schöpfung	DV 82,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Power Chess 2.0	DV 79,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Premier Manager '99 *	DV 74,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Prey *	i.V.	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Pro B. W. Tour Golf *	DA 77,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Pro Pinball & Race USA *	69,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Prof. Sports Car Racing	DA 73,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Quest for Glory 5 *	DV 78,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Racing Simulation 2 *	DV 79,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Rage of Mages *	DA 85,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Raiden Racer *	i.V.	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Rainbow Six *	US 83,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Rainbow Six *	DV 68,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Rally Generation *	DV 73,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90
Rayman 2 *	DV 73,90	Star Trek: The Next Generation	DV 61,90	Wing Commander Prop.	DV 72,90

### Hardware

Sidewinder - Gamepad	69,90
Force Feedback pro	249,00
Force Feedback pro USB	265,00
Precision Pro USB	118,00
TM Formel 1 Lookalike	239,00
Sahel PC-Deck	124,00
Soundblaster 16 Value	63,00
Soundblaster AWE 64 Val.	125,00
Soundblaster LIVE	378,00
Creative 3D-Blaster 128M	429,00
CD - Buildings	2,70

**KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!** Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr.-17:15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr  
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft! \* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.  
**Service seit 1989** Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!  
**ADDY Lernsoftware je 67,90** Vorauskasse o. Stammkunden 6,50  
Nachnahme (+ 3,- Zgbg.) 9,90  
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 0,00  
Auslandslieferungen ab 14,00



MANN GEGEN MANN

...DEIN FINGER ZITTRT AM  
ABZUG - ES GIBT KEIN  
ZURÜCK MEHR...

DU WÄHLST DIE WAFFEN

# WAR

• STEUERBARE TRUPPEN:  
HUBSCHRAUBER, PANZER, INFANTERIE

• ZAHLREICHE NATIONEN  
UND SCHLACHTFELDER

• BEEINDRUCKEND REALISTISCHE EFFEKTE:  
RAUCH, WOLKEN, NEBEL, REGEN,  
TAG/NACHT-WECHSEL

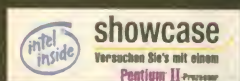
• LEICHTESTE BEDIENUNG UND STEUERUNG,  
NUR 20 SEITEN HANDBUCH

• MULTIPLER WARGASMUS (BIS ZU  
16 GEGNER) ÜBER NETZWERK  
UND INTERNET

• UNTERSTÜTZUNG VON 3DFX-KARTEN  
UND FORCE-FEEDBACK JOYSTICKS



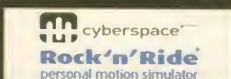
UNTERSTÜTZT VON:



[www.intel.com/deutsch/showcase](http://www.intel.com/deutsch/showcase)

**Saitek**

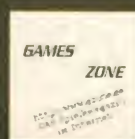
[www.saitek.de](http://www.saitek.de)



[www.cybermind.de](http://www.cybermind.de)



[www.netplayer.de](http://www.netplayer.de)





CHOPPER-ACTION

DER STEUERKNÜPPEL  
VIBRIERT IN DEINEN  
HÄNDEN, UNTER DIR  
TOBT DER FRONT-  
KAMPF...



PANZERSCHLACHTEN

UND KOMMST ZUM

GASM

...HINTER DIR  
DRÖHNT EINE  
GEWALTIGE  
PANZER-ARMADA...



published by

**ocean**

developed by

**DID**  
DIGITAL IMAGE DESIGN

Vertrieb Österreich/Schweiz

**DYNAMIC**  
SYSTEMS

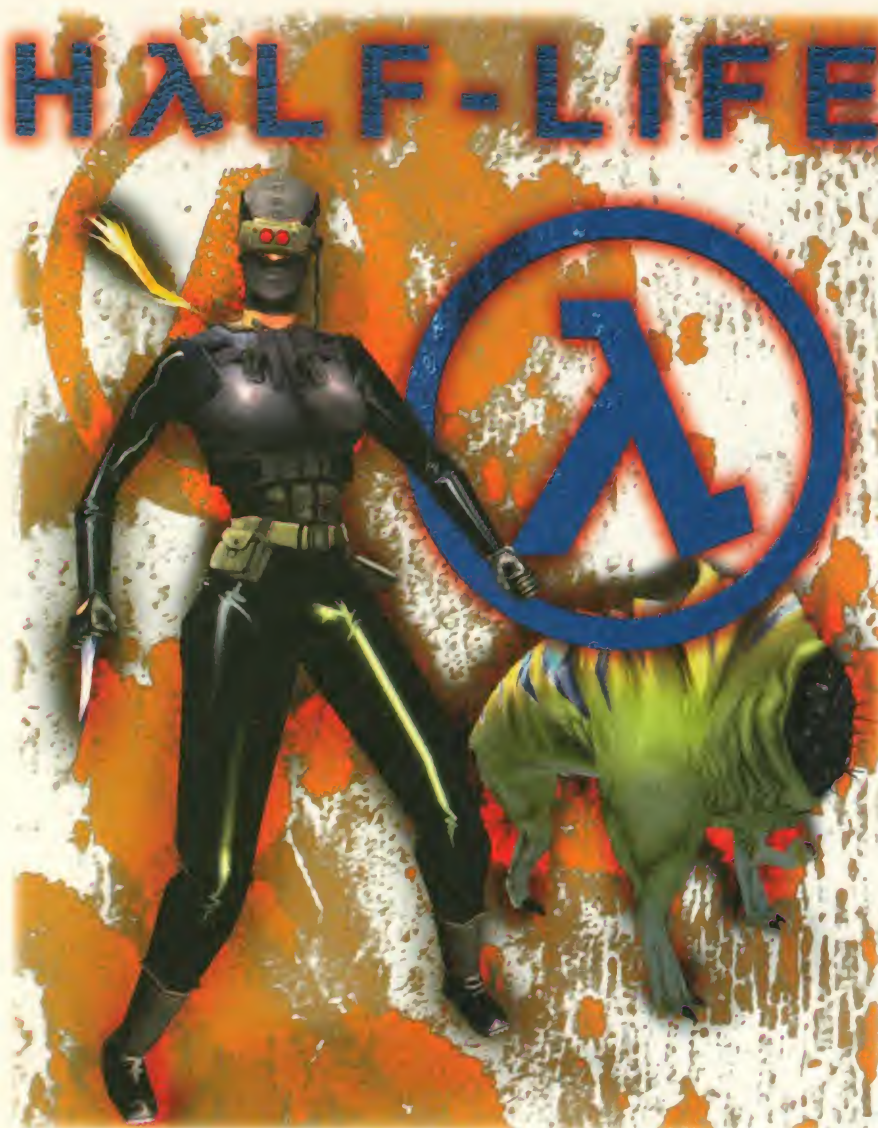
Im Exklusiv-Vertrieb von

**INFOGRADES**  
DEUTSCHLAND

[www.infogrames.de](http://www.infogrames.de)

Produktinfo 008





Der englische Titel läßt sich am besten mit Halbwertszeit übersetzen – und die liegt bei Ego-Shootern ja zumeist nicht allzu hoch. Doch wenn temporeiches Gameplay auf knackige Puzzles und hochatmosphärische Präsentation trifft, bleibt der Finger gerne auch mal länger am Abzug.

Daß sich der Spielspaß auch im harten (Reaktor-)Kern des Genres nicht nach wenigen Tagen verflüchtigen muß, hat zuletzt „Unreal“ als Wegbereiter einer neuen 3D-Generation bewiesen. Und wenn man sich mit Half-Life auch nicht sein halbes Leben beschäftigen wird, für einige spannende Wochen vor dem Monitor sind Anspruch und Story hier allemal gut!

Im Mittelpunkt des neuen, großen 3D-Ereignisses von Valve und Sierra steht also nicht der Overkill möglichst vieler Opfer, sondern mal wieder die Rettung der Menschheit. Die wird nämlich von Bestien aus einer Paralleldimension bedroht, welche nach einem mißlungenen Experiment über die Erde herfallen. Für die „Torschlußpanik“ ist der Spieler im Kittel des wehrhaften Wissenschaftsassistenten Gordon Freeman zuständig. Seine Geschichte entwickelt sich dabei nicht aus aufgesetzten Zwischensequenzen, sondern tatsächlich aus Aktionen und Dialogen – was bereits viel über die Qualitäten des Gameplays aussagt. Denn man will es wirklich wissen: Warum schießen die Marines auf eigenes Personal? Und wer ist der geheimnisvolle Kofferträger, der immer wieder mal irgendwo durch das Bild huscht?

Daher mögen die hiesigen Aufgaben für sich genommen zwar nicht sonderlich originell sein, doch machen sie einfach Sinn. Wenn etwa Laser aktiviert, Stromkreise geschlossen, Windmaschinen gestartet oder Tanks geflutet werden, dann nie aus reinem Selbstzweck, sondern immer, um die packende Horrorstory voranzutreiben. Entsprechend geizen Überlebende im Gespräch nicht mit Tips, manchmal bieten sich sogar Soldaten als Begleitschutz an, laufen voran und ziehen Attacken auf sich. Kurzum, Half-Life ist ein Actionabenteuer im besten Sinn des Wortes.

In den oft engen, manchmal nur von einer Taschenlampe ausgeleuchteten Korridoren ist das Grauen ein ständiger Begleiter des

## Heldentaten



Im interaktiven Intro tuckert der Spieler als Wissenschaftsassistent Gordon Freeman in die Black Mesa Labors ein – und darf beliebig durch den Zug spazieren



Auf (freiwillige) Lauf-, Sprung- und Zielübungen unter Anleitung einer holographischen Sportlehrerin folgt das Briefing: Man ist Versuchskarnickel in einem Strahlenexperiment



Doch dann passiert's: Die Halle kollabiert, ein kurzer Alptraum zeigt Bilder einer fremden Welt. Leider erweisen sich die mordlüsternen Kreaturen aus einer Paralleldimension als ziemlich real





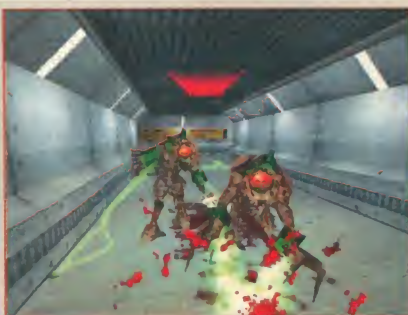
Die wahrscheinlich größten Endgegner des Universums



An Außenwelten herrscht kein Mangel, doch ist die Fernsicht meist durch Häuser oder Gebirge verbaut



Die rund zwei Dutzend Monster agieren zwar recht doof, sind aber immer in der Überzahl



Ganz klar, das Dimensionstor muß vernagelt werden. Der Weg zum Ziel führt u.a. durch ein Marinecamp, das Innere eines Staudamms, eine Alien-Versuchsanstalt und die hier abgebildete Kanalisation



Wir nähern uns der Alienwelt „Xen“ und damit dem Finale: Die abgedrehten Angreifer und organischen Geländeformationen scheinen einem Fiebertraum entsprungen zu sein



Kurz vor dem Ende trifft man den undurchsichtigen Kerl wieder, der immer mal durch das Bild gehuscht ist. Er ist für eine Schlußpointe gut, die hier natürlich nicht verraten wird!





Aus Dialogen mit Überlebenden erhält der Spieler wertvolle Tips, manchmal bieten sich Soldaten als Begleitschutz an



Die 18 Waffen überzeugen durch realistische Animation und Handhabung mit Primär- und Sekundärfunktion: Granate, Schrotflinte, Raketenwerfer, Armbrust und zielsuchende Aliengun als Beispiele von links nach rechts

### 3D-Power für alle

Für Half-Life kam eine überarbeitete Version der genügsamen Grafikengine von id-Software zum Einsatz. **Ohne 3D-Beschleuniger** packt ein P233 da bis zu 512 x 384 Pixel. Mangels Filtering sehen die Texturen im Nahbereich zwar etwas grob aus, doch **atemberaubende Licht- und Schattenspiele in 16 Bit-Farbtiefe** bleiben erhalten. Ein P166 mit 3D-Turbo ab Voodoo-Niveau bewältigt Auflösungen bis 640 x 400 Bildpunkte und malt hübsche Reflexionen auf die Rüstungen einiger Aliens. Das obere Ende der Fahnenstange markieren 1.600 x 1.200 Pixel auf einem P400 mit Riva TNT-Karte.

Die lebendigen Animationen überzeugen unabhängig vom PC-System, denn im Körperinneren jeder Figur bewegen sich die „Knochen“ des Polygonskeletts hier nicht auf vorgefertigten Animationsgleisen. Vielmehr werden die **Bewegungen stets neu berechnet**, wobei Körperteile unabhängig voneinander reagieren. Beispiel Dialog: Während sich der Gesprächspartner entfernt, bleibt dessen Kopf mit Augen und (zum Text synchron bewegten) Lippen der Spielfigur zugewandt. Zusammen mit den dehnbaren Hauttexturen ergeben sich natürlich aussehende Abläufe ohne störende Kanten an den Polygon-Verbindungsstellen.



Ein in Echtzeit bewegliches Skelett unter Hauttexturen garantiert monströs gute Animationen

Spielers. Wer würde beispielsweise nicht erschrecken, wenn urplötzlich ein riesiger „Slave“ durch eine Wand bricht, seine gräßlichen Klauen mit Energie lädt und einen konzentrierten Strahl auf den Helden feuert? Oder wenn in der Flanke seltsame Geräusche den bevorstehenden Teleport vieler kleiner „Zombies“ ankündigen? Ganz zu schweigen von der mehrere Stockwerke hohen Aliengottheit, die ohne Vorwarnung aus einem Loch schießt, um mit Feuerbällen um sich zu werfen.

Trotz aller Schockeffekte fallen die Monster nicht unbedingt durch Intelligenz auf. Aber es gibt ja noch humanoide Angreifer, auch wenn die deutsche Version im Januar daraus vielleicht Roboter macht. Und die sind clever und hinterhältig wie bisher kein Computergegner: Geschickt wechseln sie zwischen Granaten und Uzis, nutzen jede Deckung aus, geben sich gegenseitig Feuer-schutz und entwickeln fiese Team- oder Lockvogelstrategien. Dagegen sind die Attacken der „Houndeyes“ (mittelgroße Mutantenhunde mit Facettenaugen) vergleichsweise harmlos. Jedenfalls für sich genommen, denn solche Biester werden erst im Rudel zur echten Bedrohung, indem sie gemeingefährliche Schallwellen aussenden. Apropos Rudel: Für gesellige Söldner haben sich die Entwickler von Valve weitläufige Extra-Arenen und Gina Freeman als Girlie-Pendant zu Held Gordon einfallen lassen. Bei den Multiplayermodi hat sie die Phantasie dann aber verlassen, denn mehr als Genreübliches wie „Capture the Flag“, „Teamwork“ oder „jeder gegen jeden“ hat Half-Life da nicht zu bieten. Immerhin läßt das Programm aber den Einbau einer individuell erstellten Gesichtstextur (z.B. ein eingescanntes Foto) für das Alter ego zu und lädt eventuell notwendige Patches sowie





# SPEARHEAD



**Power Play 11/98:**  
"Ein Muß für jeden  
Panzersimulationsfan,  
der Wert auf Action legt."

**PC Joker 11/98:**  
"Actionorientierte  
Panzersim mit realisti-  
scher Atmosphäre."

**Games Zone:** "Recht ver-  
gnügliche Panzersimula-  
tion mit hohem  
Actioneinschlag ...  
es macht einfach Spaß!"

**PC Games 11/98:** "So ein-  
fach dieses Spielkonzept  
auch ist, macht es doch  
überraschend viel Spaß."

**Nix  
für müslifressende  
Peacemaker!\***

\*für die Anderen ab sofort auf PC  
CD-ROM erhältlich.  
Natürlich komplett in Deutsch.

[www.imagicgames.de](http://www.imagicgames.de)







Die hohe KI der humanoiden Computergegner macht sie zum fast gleichwertigen Ersatz für menschliche Gegenspieler



Ballern allein genügt nicht, man muß u.a. auch vertrackte Teleporter-Puzzles (links) sowie schwierige Hüpfpassagen und Kletterpartien (rechts) meistern

## Das Leben nach Half-Life

Mit Half-Life hat das Genre einen neuen Referenztitel – doch wie lange? Chancen auf die Thronfolge rechnet sich etwa Activision mit **Sin** aus: sarkastisch inszenierte Terrorbekämpfung, dichte Atmosphäre und eine sexy Antiheldin; das könnte klappen! Zum Test in der kommenden Ausgabe will sich dann Acclains **Turok 2: Seeds of Evil** unter anderem durch dynamische Animation bei Körpertreffen am Gegner profilieren. Und im kommenden Frühjahr schickt 3D Realms **Duke Nukem Forever** auf eine ironische Action-Hatz in die Südstaaten der USA. Aber auch die 3D-Pioniere von id-Software sind nicht untätig und basteln am dritten „Beben“ (Untertitel: „Arena“), das Mitte 1999 den deutschen BPJS-Index erschüttern dürfte.



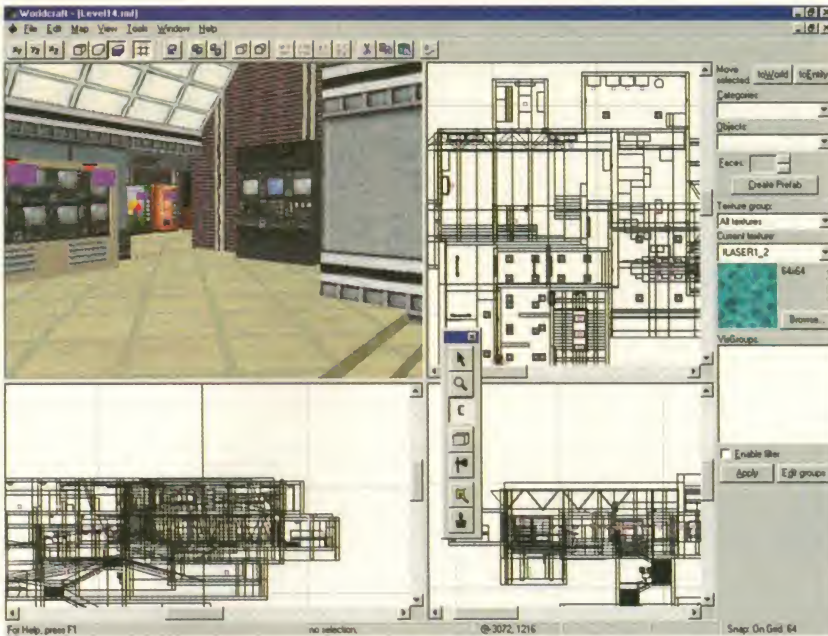
eine Serverliste komfortabel automatisch. Auch machen einige der 18 Waffen bzw. Extras erst in der Gruppe so richtig Laune. Bestes Beispiel wäre das Lackspray, mit dem man bloß so zum Spaß feindliches Territorium markiert.

Ebenfalls für Multiplayer bestens geeignet ist die durch Wändefeuernde Gauss-Kanone und die Armbrust, auf deren Köcher der Name des Trägers eingraviert ist. Im Solomodus verteidigt man seine Polygonhaut dagegen bevorzugt mit Brecheisen, Pistole, Schrotflinte, MG, Granaten oder Raketenwerfer. Und was den einzelnen Wummen an Effizienz fehlt, macht das ungemein praktische Autozielen wett. Übrigens muß hier alle paar Schuß (automatisch) nachgeladen werden, was für einen strategischen Touch sorgt. Für frische Munition sorgen unterdessen herumstehende Kisten oder die Hinterlassenschaften gemeuchelter Gegner. Aber auch an den an Wänden hängenden Erste-Hilfe-Kästen sollte man nicht achtlos vorüberlaufen, da sie den Energievorrat auffrischen.

Nicht minder nützlich ist die Quicksave-Funktion: Ein Tastendruck genügt, und der Spielstand ist gespeichert, ohne daß der Spielfluß unterbrochen wird. Letzterer profitiert auch von den kaum ins Gewicht fallenden Nachladepausen – anstelle kompletter Welten holt sich das Programm immer nur nahtlos ineinander übergreifende Miniabschnitte in den Speicher. Vermißt haben wir dafür differenzierte Treffer. Daß ein Schuß in Schulter oder Bein beim Opfer dieselbe Reaktion auslöst, ist ja nicht unbedingt sehr realistisch. Außerdem fehlen überwältigende Außenwelten à la „Unreal“. Auf das Aha-Erlebnis, wenn auf einen klaustrophobischen Korridor eine weite Ebene folgt, muß man in Half-Life also verzichten.

Ansonsten läßt die Grafik (mehr dazu in einer eigenen Box) aber kaum Wünsche offen, zumindest keine nach Details: Aus angeschossenen Getränkeautomaten kullern Dosen, ein Mikrowellengerät explodiert bei Benutzung. Und wer einen Hubschrauber vom Himmel holt und in einem Gewässer versenkt, trifft das Wrack bei einem späteren Tauchgang wieder. Dazu rumort und wummert es in der Umgebung, man hört in dunklen Schächten das Herzklopfen des Helden, und Angreifer kündigen sich entsprechend des Untergrundes durch verräterische Schrittgeräusche an. In besonders dramatischen Momenten wird zudem passende Musik eingespielt, wobei der Stereo- oder Surroundsound einfach phänomenal ist. Aber phänomenal ist eigentlich das ganze Spiel: Packenderes Gameplay gibt es derzeit im 3D-Actionbereich nicht, schönere Grafik allenfalls bei „Unreal“. (rl)





Eigene Aufgaben ohne Abstriche: Der beigelegte Editor „Worldcraft 2.0“ wurde tatschlich zum Design von Half-Life benutzt

Half-Life  
(Valve/Sierra)

Der derzeit beste 3D-Aktionschocker: schnell, schn, packend und hart, aber nicht ausufernd brutal

USK-Freigabe: nicht geprft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM

92%



Grafik 89%  
Sound 94%  
Steuerung 87%  
Motivation 94%

Datentrger	1 CD, 400 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit 16 MB RAM (besser 32 MB) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1.600 x 1.200 Pixel), OpenGL- und Direct3D-Beschleuniger werden untersttzt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	englisch, deutsche Fassung folgt
Multiplayer	bis zu 32 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.sierrastudios.com/games/half-life/">http://www.sierrastudios.com/games/half-life/</a>

## Ganz persnlich

...hat mich Half-Life schlicht berwltigt: der erste Spiel-Film im eigentlichen Sinne des Wortes! Denn hier ergibt sich eine spannende Handlung in der Tat aus dem Spielverlauf selbst, nicht aus aufgesetzten Zusatzszenen. Um so erfreulicher, da kein berrechner erforderlich ist, um dieses Erlebnisses teilhaftig zu werden – der Schritt in die neue Dimension des 3D-Gamings gelingt bereits mit einem P166 und einer Voodoo-Karte stolperfrei.



Richy

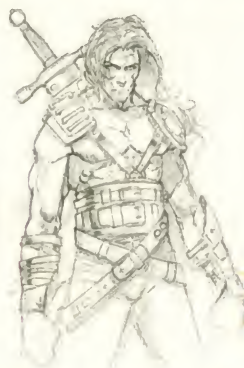


Die kannst Du jetzt vergessen...





Als reiner Ego-Shooter landete der Vorgänger 1994 auf dem BPjS-Index, doch diesmal wandelt Raven Software auf den Spuren von Lara Croft: Eine schwebende Kamera begleitet den elfischen Helden durch ein stimmungsvolles 3D-Abenteuer, das auch ohne Blutsturz Freude macht.



Zur Erinnerung: In der ersten Ketzerei der amerikanischen „Hexen“-Raben schickte der Elf Corvus den Dämonenführer D'Sparil zurück in die Hölle. Doch Bruder Morcalavin trat das Erbe des Bösewichts an und hat mittlerweile nahezu die gesamte Bevölkerung von Parthoris in Monster verwandelt. Diese Zombies, Flugdrachen und schwertschwingenden Krieger bewachen nun gemeinsam mit einigen Höllenfürsten 23 Spielabschnitte.

In drei Schwierigkeitsstufen kann man gegen insgesamt 24 Gegner vorgehen, sich an Türen, Maschinen und (überwiegend schaltergestützten) Rätseln zu schaffen machen. Dabei finden sich acht Waffensowie fünf Defensivzauber. Ein Meteor-schwarm etwa, oder das „Morph-Ovum“, mit dem alle Feinde vorübergehend in Hühner verwandelt werden. Diese Auswahl und die Tatsache, daß man mit so manchem CPU-Charakter spricht statt zu kämpfen, zeigen schon, daß es in Heretic 2 nicht um stupides Ballern geht. Weitaus häufiger muß Corvus springen, schleichen, laufen, sich ducken, schwimmen oder über Hindernisse klettern. Zudem verleihen ihm Schreine auch mal Flugfähigkeit oder eine Tarnkappe.

Die Grafik basiert auf der aktuellen Engine von id-Software, ist also für alle gängigen

### Ein Zauberspruch macht den Monsterhort zum Hühnerstall

3D-Beschleuniger optimiert. Der Weg führt somit durch modrige Kerker, verwinkelte Canons und dampfende Sümpfe, ohne daß an Lensflares, Lichteffekten, transparentem Nebel, Feuer und Rauch gespart wurde. Im Gegensatz zu „Tomb Raider“ läßt sich die hiesige Begleitkamera dabei in alle Richtungen schwenken, was Übersicht in sämtlichen Lebenslagen garantiert. Für weiteren Komfort im optionalen Steuermix aus Tastatur, Stick und Maus sorgen eine automatische Zielhilfe und die Übersichtskarte. Last, not least muß auch der getrennt regelbare Sound gelobt werden. Die Musikstücke schaffen viel Atmosphäre, alles übrige besorgen klasse Soundeffekte und eine für die deutsche Version lokalisierte Sprachausgabe.



Eines der komplexeren Rätsel: Wie muß der Globus eingestellt werden, damit sich die Türe öffnet?



Intro und Zwischensequenzen sind komplett vorgerendert und spinnen den Handlungsfaden in deutscher Sprachausgabe weiter

## Auf Nummer Sicher

...geht Activision Deutschland mit der lokalisierten Version: kein Blut weit und breit, dafür deutsche Sprachausgabe satt. Dabei ist Heretic 2 bereits im Original nach unserer Ansicht **nicht indizierungsgefährdet** – das angepeilte USK-Rating von 16 oder gar 12 Jahren scheint durchaus realistisch.



## Fakten

- 23 Spielabschnitte (in- und outdoor)
- 24 unterschiedliche Monster
- 8 Waffen- und 5 Verteidigungszauber
- 10 mögliche Auflösungen
- frei schwenkbare 3D-Kamera



Zauberwaffen nebst magischer Munition liegen als Sammelextras herum, während sich Corvus an solchen Schreinen heilt und Energie für Spezialfähigkeiten tankt



## Heretic 2

(Raven Software/Activision)

Effektreiches 3D-Actionabenteuer im Stil von „Tomb Raider“

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM

85%



Grafik 87%  
Sound 78%  
Steuerung 80%  
Motivation 86%

Datenträger	1 CD, 45 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit 16 MB RAM (besser P200 mit 24 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 240 bis 1600 x 1200 Pixel), unterstützt alle gängigen 3D-Karten
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett deutsch erhältlich
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 8 via Netzwerk, mehr als 100 im Internet; 8 Extralevels für Multiplayer
Online-Info	<a href="http://www.activision.de">http://www.activision.de</a>



Ob modriger Kerker oder feudaler Palast, die 3D-Architektur spart nicht an Auslechtungseffekten

Produktinfo 042



## ...und den sowieso:

3 Games = ~~69,95~~  
+ ~~69,95~~  
+ ~~69,95~~  

---

209,85

nice  
PRICE

Drei komplette Games:  
**69,95 DM**

(unverb. Preisempfehlung)

Hol Dir den 3D Power Pack mit Virtua Fighter 2, SEGA Rally & Worldwide Soccer PC. Jetzt mit voller MMX und D3D-Unterstützung (auch ohne 3D-Karte spielbar).







Die 150 mitscrollenden Iso-Levels verteilen sich auf fünf Grafikwelten

An den großen 8 Bit-Plattformklassiker „Lode Runner“ denkt man als Spieleveteran mit einer Träne im Knopfloch zurück. Doch was dem PC-User jetzt als Nachfolger offeriert wird, ist wirklich fast schon zum Weinen!

Das Spielprinzip ist noch so simpel wie gehabt: Ein kleines Männlein oder Weiblein wird durch über 150 (ruckelig scrollende) Bilder bugsirt, wobei es alle Schätze einsammeln muß, um den Ausgang zu erreichen. Da der Protagonist nicht springen, sondern nur an Leitern emporklettern kann, lassen sich benachbarte Bodenplatten zeitweilig auflösen und so neue Wege öffnen. Erschwert wird die Jagd durch Gegner in drei Formen bzw. Farben. Diese beseitigt man durch vereinzelt zu findende Bomben oder eilig ausgehobene Fallgruben, sie kehren jedoch stets wieder ins Leben zurück.

Im Zuge der Modernisierung wurde das Geschehen in die dritte (Iso-)Dimension verlagert, was der Übersicht gar nicht gut tut. Für zusätzliche Ungemach sorgt die zwar frei belegbare, aber fürchterlich träge und ungenaue Steuerung. Vermutlich, weil die Hektikknochelei dadurch in den höheren Levels nahezu unspielbar wird, darf man per mitgeliefertem Editor auch eigene Aufgaben kreieren. Am Ende hat sich der Hersteller hier aber wohl doch selbst eine Grube gegraben. (mz)

**Wer ändern eine Grube gräbt...**



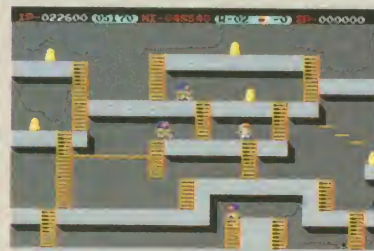
Mit beiliegendem Editor wurde das gesamte Spiel erstellt – trotz seiner zahlreichen Schwächen



Beim Hangeln symbolisieren gelbe Markierungen den Landeplatz

## Die Geburt eines Klassikers

Anfang der 80er Jahre programmierte der Physikstudent Doug Smith auf einem Universitätsrechner in Seattle das grundsätzliche Spielprinzip und nannte es „Kong“. Trotz der ASCII-Grafik (ein Dollarzeichen symbolisierte den Helden!) erfreute sich das in Fortran erstellte Game großer Beliebtheit. Also entwarf Doug unter dem Titel „Miner“ eine grafische Fassung für Apple-Computer und verkaufte die Rechte gegen eine Umsatzbeteiligung von 23 Prozent an Broderbund, was ihm angeblich über 2 Mio. Dollar einbrachte. Dabei stammen die 150 Levels des 1983 fertiggestellten „Lode Runner“ nur zu einem Drittel von Doug selbst, den Rest entwarfen Nachbarskinder für ein Taschengeld!



Lode Runner schaffte auch den Sprung in die Spielhalle, hier die Arcade-Version von Irem aus dem Jahr 1984

## Lode Runner 2 (Presage/GT Interactive)

Glücklose Wiederbelebung des Plattform-Klassikers

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 89,- DM

**37%**



Grafik	48%
Sound	51%
Steuerung	33%
Motivation	39%

Datenträger	1 CD, 43 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 16 MB RAM (32 MB im Netzwerk) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 8 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Gamepad, Joystick, Maus
Sprache	deutsche Anleitung
Multiplayer	bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.gtgames.com



# Jetzt kommt's ganz dicke ...



## ... Voodoo-Power in 2D/3D!

Mit der Grafikpower der *VICTORY II* von ELSA wird all Ihren virtuellen Gegnern Angst und Bange: Mit dem Grafikchip Voodoo Banshee, satten 16 MB SGRAM und vollem Glide- und Direct3D-Support zeigen Sie Ihren Herausforderern in brillanter und perfekt beschleunigter Form völlig unmißverständlich, wer der Chef im Ring ist! Egal, ob Sie sich nun im Deathmatch bei Unreal, in den Playoffs bei NHL 99 oder auf der Zielgeraden bei MotoRacer 2 befinden. Und als erster All-in-One-Chip von 3Dfx glänzt der Voodoo Banshee auf der *VICTORY II* dank zügiger 128-bit-Beschleunigung auch in allem, was nur in 2D daherkommt, sei es nun Internet, Textverarbeitung, Publishing oder Musiksoftware.



inkl. Vollversionen  
**NEED FOR SPEED III**  
und **RECOIL**

# ELSA VICTORY II

Die ganze Voodoo-Power in 2D/3D

**ELSA**



Der Trend zum Zweirad ist ungebrochen, wobei das Team von Delphine mit ernsthafter Simulation nicht viel im Sinn hat. Hier konzentriert man sich auf die drei Haupttugenden eines jeden Rennspiels: Geschwindigkeit, Speed und Tempo!

# MOTO RACER 2



Bei der Probefahrt läßt sich die Szenerie jederzeit verändern

### Vor dem Start

Racing abseits von simulativem Realismus, das muß ja nicht zwangsläufig auch einen Mangel an Optionen bedeuten: Stolze 32 Strecken stehen dem PC-Piloten hier zur Auswahl, sauber unterteilt in Straßen- und Off-Road-Pisten. Bei Einzelläufen dürfen auch Modifikationen bezüglich Renndauer (1 bis 6 Runden) und Witterung (Nacht- und Nebelfahrten, Regen und Schnee) vorgenommen werden. Dies ist im Championship-Modus zwar nicht möglich, doch lassen sich die vorgegebenen Cups (je 8 Rundkurse) um eigene Kombinationen erweitern.

Dank der drei spürbar unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sollten selbst Anfänger diesmal in der Lage sein, alle Herausforderungen zu meistern – das war beim Vorgänger im Juni 1997 ja nicht unbedingt der Fall. Und nötigenfalls läßt sich das Handling der Maschinen noch deutlich vereinfachen, indem vom Simulations- auf den Arcade-Modus umgeschaltet wird. Der Langeweile soll unterdessen ein komfortabler Editor vorbeugen: Mit wenigen Mausklicks lassen sich vorgegebene Kurse abändern, Kurven, Steigungen sowie Bodenwellen einfügen und eines von acht Szenarien anwählen. Das Programm berechnet dann in Eigenregie die gesamte Umgebung und bietet umgehend eine Probefahrt an.



Der Editor: Selbst entworfene Strecken werden automatisch auf Knicke untersucht



Das Vierspiel am Splitscreen macht nur bei schnellen Rechnern und großen Monitoren Sinn

### Evolution statt Revolution

Nach dem Weggang von Eric Chahi („Flashback“) blieb es lange Zeit still um das traditionsreiche Label Delphine Software. Während der französische Stardesigner sich kürzlich mit „Heart of Darkness“ zurückmeldete, machten die übrigen Delphine bereits im Sommer letzten Jahres mit dem furiosen **Moto Racer** wieder von sich reden. Und an diesem Titel nimmt der Nachfolger vielleicht etwas zu genau Maß: Die **2 Rennklassen** mitsamt ihrer jeweils **8 Motorräder** hat man unverändert übernommen, das Fahrerfeld umfaßt nach wie vor entweder **12 oder 24 Teilnehmer**. Wirklich neu sind somit nur die massiv aufgestockten Strecken (ehemals 8, kein Editor) sowie natürlich die nochmals verbesserte Grafik.



Moto Racer ist mittlerweile auch in der Compilation „Best of Voodoo“ für 69 Mark erhältlich





Wheelies sorgen für kurzzeitigen Turbo-schub bei eingeschränkter Lenkbarkeit



Im Gegensatz zum Vorgänger sind Replays jetzt auch speicherbar

### Auf der Piste

Während der eigentlichen Rennen unterscheiden sich die acht Bikes pro Klasse nicht nur farblich voneinander, sondern auch in Sachen Grip, Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bremsverhalten. Besonders gegen die rabiaten Computergegner der höheren Schwierigkeitsstufen ist die Wahl der richtigen Maschine von größter Bedeutung, da jeder Kontakt mit der Streckenbegrenzung den Fahrer zurück- (Arcade) oder abwirft (Simulation). Schon nach kurzer Zeit – und mit einem guten Joystick – gelingen Slides und Wheelies wie von selbst, so daß man trotz des irrwitzigen Tempos auch mal ein Auge auf die vorbeihuschende Landschaft werfen kann.

Im Dschungel führen da wackelige Holzbrücken direkt an gigantischen Wasserfä-

len vorbei, in malerischen Wüstendörfern beobachten Kameltreiber das Geschehen. Und die waghalsigen Sprünge der Moto-Cross-Pisten sind immer ein Replay wert. Das alles sieht nicht nur gut aus, sondern ist selbst am Splitscreen mit bis zu vier Teilnehmern auch gut spielbar – zur Not lassen sich sowohl die Auflösung als auch der Detaillevel individuell variieren. Bloß die gitarrenlastige Musik kann nicht ganz überzeugen: Die Hardrockstücke wirken kurioserweise stets etwas „langsamer“ als die rasante Grafik und sind darüber hinaus nicht sonderlich originell komponiert. Bei gelungenen Stunts und Rekordzeiten gibt es aber auch mal (englische) Sprachausgabe.

### Im Ziel

Fazit: Was des Simulanten Leid, ist des Speed-Junkies Freud – Moto Racer 2 bie-

tet Hochgeschwindigkeitsjagden vom Feinsten! Daß sie immer nur innerhalb abgegrenzter Straßen stattfinden, machen der Editor und die Netzwerkoption für bis zu acht Pistenrowdies wett. Kein besonders originelles Spiel also, aber ein in bestem Sinne grundsolider Genrebeitrag. (mz)

### Moto Racer 2 (Delphine/Electronic Arts)

Schicke Hochgeschwindigkeitsraserei wider dem simulativen Ernst

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 89,- DM

80%



Grafik	85%
Sound	73%
Steuerung	82%
Motivation	79%

### Ganz persönlich

Genau so stelle ich mir ein Rennspiel vor: Geschwindigkeit bis zum Abwinken, einfaches Handling und keine störende Realitätsnähe – ich will mich schließlich amüsieren, nicht den Motorradführerschein machen. Aufgrund der fehlenden Neuerungen gegenüber dem bereits verbilligt offerierten Vorfahrer bleibt dennoch ein etwas schaler Nachgeschmack. Die Stuntanimationen etwa sind noch exakt dieselben, zusätzliche Motorrad-Klassen sucht man vergebens. Dabei wären z.B. die in der Spielhalle gerade recht beliebten Chopper eine echte Bereicherung gewesen. Tja, man kann offenbar nicht alles haben.



Markus

Datenträger	1 CD, 2-145 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P200) mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx und ATI Rage direkt)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 13 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Maus, (Analog-)Pad, (Force Feedback-)Joystick, Lenkrad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler am Splitscreen, max. 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.ea.com







# Denken, Junge! Nicht nur ballern.

Wir schreiben das Jahr 2108.

Um Dich herum tobt eine dunkle, grausame Schlacht.  
Aber mit Urban Assault hast Du die totale Kontrolle.

Du bist General und gleichzeitig einfacher Soldat.

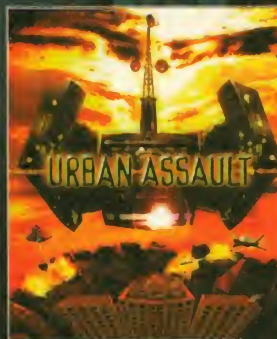
Du planst die Strategie einer ganzen Armee und  
kämpfst selbst auch an vorderster Front.

Du fliegst mit dem Jet oder Hubschrauber Deine Einsätze,  
rollst im nächsten Moment im Panzer  
durch die feindlichen Linien und analysierst die  
Kampfsituation jederzeit via Satellit.

Und das alles in apokalyptisch-

perfekter 3-D-Animation.

Wer hier nur blind ballert,  
hat schon verloren.



Where do you want to go today?\*

## Microsoft®

[www.microsoft.com/germany/games](http://www.microsoft.com/germany/games)

Produktinfo 004



# DETHKARZ

Im 25. Jahrhundert geht der Motorsport in die Luft, man bringt spektakuläre Steilkurven und Korkenzieherkehren auf hochgelegenen Plateaus an. Ein Dutzend solch luftiger Parcours findet der Spieler hier, um sie mit durchschnittlich 300 Sachen in der Stunde zu umkurven – bei Fehlern geht's nach uuuunten...

Der Sturzflug dauert freilich nur Sekundenbruchteile, dann verfrachtet ein Traktorstrahl den Unglücksraben wieder nach oben. Dort nimmt er das Rennen kurz hinter der verlorengegangenen Position im Feld der 20 Teilnehmer erneut auf. Und weil sich der Schaden in Grenzen hält, macht das Rempeln mit bis zu acht Multiplayern um so mehr Spaß. Die ausgewogene KI der Computerpiloten garantiert aber auch im Solobetrieb gnadenlose Duelle.

Das eigentliche Salz in der Benzinsuppe sind Waffen, weshalb man sie auch nur im Ligamodus einsetzen darf. Stets von der letzten Position aus startend, schießt man sich da mit unbegrenzt munitionierten Laser- oder Plasmakanonen die Bahn zu zahlreichen Extrabehältern frei. Darin finden sich etwa Minen, Automatikraketen oder Absorber, die einem benachbarten Mitbewerber mit optisch spektakulären Blitzen die Energie entziehen. Derlei Sekundärprojekte sind nur einmal einsetzbar, was Spannung und enorm simples Handling garantiert.

Ist das Chassis nach zu vielen Treffern oder Kollisionen am Ende, wird das Rennen mit null Punkten gewertet. Dem läßt sich jedoch mit temporären Schilden, Schnellreparaturen in den parallel zur Start/Zielgeraden angelegten „Boxengassen“ sowie neun Continues vorbeugen. Sind vier Läufe überstanden, wird abgerechnet: Nur die besten zehn steigen in die nächsthöhere der drei Ligen auf, um sich mit optisch wie technisch dezent getunten Vehikeln auf acht weiteren Pisten zu messen. Den überlegenen Geheimboliden im Stil eines Batmobils gibt's erst ganz zum Schluß.

Pazifisten dürfen die Extras abschalten, sich an Trainingsfahrten auf vier gegenlosen Strecken oder waffenlosen Einzelrennen versuchen. Bei der Jagd auf Bestzeiten gilt es dann, die zahlreichen Besonderheiten der nur auf den ersten Blick einfallslos wirkenden Kurse zu entdecken.

Als englisches Wortspiel trifft der Titel den Nagel auf den Kopf: Die Turbokarren aus der Box von Melbourne House sind tatsächlich in tödlicher Mission unterwegs. Die passende Arcaderaserei für mutige Bleifüße also.



Steilkurven, Schanzen und spektakuläre Szenen für den vollen Adrenalinkick

**Tempo, Tempo, Tempo, und immer an die Raser denken!**

Im Ligabetrieb finden sich auf der Strecke so feine Sachen wie Nachbrenner, Raketen und Reparaturkits



Die vier beliebig lackierbaren Standardautos und das Bonusvehikel (rechts) unterscheiden sich in Sachen Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Handling und Panzerung deutlich voneinander



Vergleichsergebnisse lassen sich auf die Herstellerhomepage hochladen, wo auch Ghosts, also gespeicherte und zum Fahrli-nienvergleich in das laufende Bild ein-blendbare Altfahrten, zum Download be-reitstehen. Replays, die verstellbare Sensi-bilität der Steuerung, das abschaltbare (und sowieso großzügige) Zeitlimit oder die Aufholfunktion bei zu großem Vor-sprung eines Mitspielers zählen zu den Feinheiten von Dethkarz. Die Wahlmög-lichkeit zwischen manuellem bzw. auto-matischem Getriebe und der schnelle Blick nach hinten sind ohnehin selbstver-ständlich.

Die Softwaregrafik ist von der 3D-beschleunigten Fassung nur durch etwas weniger Tempo, fehlende Glanzeffekte am Lack und unauffällige De-tails zu unterscheiden



Ob Metro City, Polarkreis, Tropen oder Mars, optisch unterscheiden sich die vier Szenarien kaum

Ein am PC leider viel zu seltenes Extra ver-steckt sich im Grafikmenü: Die Bildwie-derholrate ist fixierbar, um gleichmäßiges 3D-Zooming und hervorragende Steuer-barkeit auch im Fahrzeugpulk zu ermögli-chen. Wo andere Games also schon mal ruckeln, muß man hier selbst ohne 3D-Beschleuniger nicht auf Tiefbettfelgen, bildfüllende Multicolor-Explosionen, tolle Flutlichter, effektvollen Waffeneinsatz und schicke Menüs verzichten. Bloß geht das hohe Spieltempo halt auf Kosten der Grafikdetails, denn selbst mit 3D-Turbo unter der Haube vermögen die Kulissen nicht voll zu überzeugen. Am Minuskonto stehen auch die langen Ladezeiten, der fehlende Splitscreenmodus und die Ab-wesenheit einer Multiplayer-Arena à la „Ultimate Race Pro“.

Jetzt müssen Sie entscheiden: Richtige Boxenstopps und Waffeneinkäufe im Shop hat Dethkarz nämlich auch nicht zu bieten. Aber dafür prima Handling sowie Tempo, Tempo und nochmals Tempo. (rl)

## Ganz persönlich

Bei rassigen Arcaderennen gebe ich immer gerne Gas, und Dethkarz ist der bisher rasanteste Genrevertreter am PC: Tempo satt, ordentliche Präsentation, pfliffige Schlitter-Steuerung und motivierende, aber nicht übermächtige Computergegner. Schade bloß, daß Motoren, Waffen, Explosionen und Techno-Tracks nicht ganz so kernig klingen, wie sie sollten. Und wenn sich zwölf Pisten vier optisch eher ähnliche Grafiksets teilen müssen, bleibt die Vielfalt auf der Strecke. Beim nächsten Mal etwas mehr Abwechslung fürs Auge, bitte!



Richy



Die vier Hinterbordkameras sind der ner-vösen Cockpitperspektive vorzuziehen

## Dethkarz (Beam/Melbourne House)

Futuristische Arcaderennen für den Benzindurst zwischendurch

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 79,- DM

80%



Grafik 82%  
Sound 71%  
Steuerung 84%  
Motivation 79%

Datenträger	1 CD, ab 130 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/233) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1204 x 768 Pixel), 3Dfx- und Direct3D-Beschleuniger wer-den unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 12 Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Stick, Pad, Lenkrad (Force Feed-back wird unterstützt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem oder Internet, bis zu 8 im Netzwerk
Online-Info	<a href="http://www.melbournehouse.com">http://www.melbournehouse.com</a> , <a href="http://www.infogames.de">http://www.infogames.de</a>





Nach vielen 2D-Plattformen und der isometrischen Welt von „Sonic 3D“ hat es nun auch das Sega-Maskottchen endgültig in die dritte Dimension verschlagen: Der blaue Turbo-Igel startet in seinem eigenen Rennspiel.



Die letzte Strecke wird erst nach Siegen auf den übrigen vier Kursen freigeschaltet

Was Nintendos Konkurrenzklempner und Kart-Profi Mario seit Jahren recht ist, das ist Sonic jetzt also billig: Das R im Titel steht für Rennen auf fünf abwechslungsreichen Polygonstrecken, die jeweils dreimal zu umrunden sind. Das anfangs vierköpfige Teilnehmerfeld aus dem Igel und seinen Freunden Tails, Knuckles und Amy läßt sich dabei nach und nach um Exilbösewichter wie Dr. Robotnik und Mecha Sonic erweitern. Hierzu müssen allerdings nicht nur Plätze am Siegerpodest ergattert, sondern auch spezielle Münzen und Chaos-Smaragde gefunden werden. Letztere ver-

stecken sich zumeist in Abkürzungen, welche sich wiederum durch das Aufsammeln der sonictypischen Ringe öffnen. Jagen und sammeln also, das kann recht

### Ein Igel für Schumi

schnell in regelrechte Arbeitssarten. Zumal die etwas träge Steuerung des Igels ärgster Feind ist und unaufmerksame Läufer immer wieder in einer der zahlreichen Sackgassen oder Pfützen voller „Bremsflüssigkeit“ landen läßt. Bei letzteren kommen die unterschiedlichen Qualitäten (fahren, schweben, schwimmen usw.) der Charaktere zum Tragen, außerdem darf auf Knopfdruck gesprungen, gesprintet bzw. scharf geschossen werden.

Dank 3D-Beschleunigung kann die Grafik mit sehr ansehnlichen Spiegel-, Licht- und Wettereffekten aufwarten, der Sound paßt zum Cartooncharakter der Rennen. Bis alle Strecken und Figuren erspielt sind, werden daher auch ältere Dauerläufer ihren Spaß an Sonic R haben – im Netzwerk sogar noch etwas länger. (mz)

Vor einem PC dürfen sich bis zu vier Menschen (gegeneinander) einigeln



Vor Loopings finden sich stets Turbobooster



## Ganz persönlich

Ein Igel sucht seine Zielgruppe: Während die bonbonbunte Grafik, die piepsigen Sound-FX und natürlich das niedliche Teilnehmerfeld von Sonic R vornehmlich junge Raser ansprechen dürften, verlangen die verwirrend angelegten Kurse nach einiger Übung (im Time-Trial-Modus). Ein Rennen für Spielereidakteure und andere Kinder im Manne also...



Markus

### Sonic R (Sega)

Knuffige Fun-Raserei mit dem Sega-Maskottchen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 3 Stufen  
Preis: ca. 69,- DM

70%



Grafik	79%
Sound	65%
Steuerung	63%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 80 MB auf der HD
System	P133 (besser P200) mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel), MMX und Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 20 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Joystick, Gamepad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler am Splitscreen oder im Netzwerk
Online-Info	http://www.sega.de



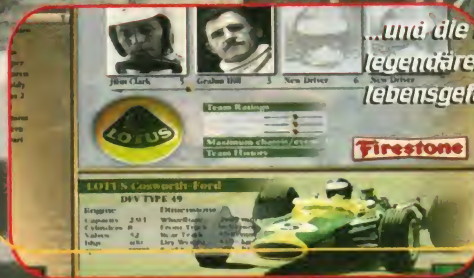
# 1967



**gab es in der Formel 1  
weder Flügel noch Sponsoren...**



**Spektakuläre Unfälle waren  
an der Tagesordnung...**



**...und die unübertroffene Kombination  
legendärer Rennfahrer, Boliden und  
lebensgefährlicher Strecken!**



**Ebenso grandiose Siege...**



**Das hielt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren - sehr schnell...**

Die authentischen Rennwagen  
von 1967, 11 historische Strecken und  
die höchstentwickelten Motoren der  
damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären  
Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark  
messen können: ein atemberaubend realistisches  
Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in  
das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende -  
Grand Prix Legends.

## Grand Prix Legends







Den dreimonatigen Boxenstopp seit unserem Vorabtest haben Syntec und Magic Bytes in erster Linie für eine letzte Politur am Wirtschaftsteil des deutschen Top-Racers genutzt. Jetzt senkt sich endgültig die Startflagge für eines der bestausgestatteten und bestaussehenden Spiele des Genres.

Ohne Frage ist N.I.C.E. 2 noch um einiges netter als der erfolgreiche Vorgänger „Have a N.I.C.E. Day“: kompromißloses Arcade-Racing auf der einen, ausgefuchstes Karrieremanagement mit Handelsteil auf der anderen Seite. Gefahren wird auf 24 Strecken, die sich über acht Klimazonen von Deutschland über Korsika und Hawaii bis Australien erstrecken. Und jeder Kurs stellt eigene Ansprüche an Timing und Geschick des Piloten. Da wird auf Autobahnen gedrängelt, über Serpentinengedrückte und durch alpine Berge wie Täler gebettet. Die Loopings von einst mußten dabei kurvenreichem Realismus weichen.

Wie man die Herausforderungen angeht, ist Einstellungssache: Gravitation, Grip, Schaltung (manuell/automatisch), Motor, Dämpfer, Fahrwerk und Reifen können abgeändert werden. Es liegt zudem im Ermessen des Spielers, ob Rempelen das Chassis beschädigen, er als Nachzügler einen automatischen Turboschub erhält oder sich nahe am Straßenrand gepflanzte Bäume einfach durchfahren lassen. Die teilweise außergewöhnlich langen Rundkurse stehen auch in umgekehrter Richtung, spiegelverkehrt, bei Sonne, Dämmerung, Nebel, Regen oder Schnee offen – insgesamt bringt es das Programm auf sage und schreibe 192 Streckenvarianten.

Wer nicht davor zurückschreckt, sich durch optisch fade und teils schwer durchschaubare Menüs zu klicken, kann sich mit N.I.C.E. 2 also ein halbes Pilotenleben lang beschäftigen. Denn auch gegenloses Training und Ein-



Nice to meet you: Im Kampf um Positionen ist Rempeln erwünscht



**„Porsche drohte uns mit dem Rechtsweg, sollten wir den 911 unverändert einbauen – also hat er jetzt einen Buckel und ist das häßlichste Auto im Feld!“**

(Andreas Leicht, Produktmanager bei Syntec)



Eine der rund 20 Feuerwaffen in vollem Einsatz



Im riesigen Fuhrpark finden sich vier wendige Bonsai-Racer, sechs schnittige





Der abschaltbare Rückspiegel ist arg klein und häßlich geraten



Nur drei Kameraperspektiven im Rennbetrieb, acht am komfortablen Replay-Schnittplatz



Die Menüs für WM-Planung, Karriere- und Finanzmanagement sind optisch reizlos und unübersichtlich

zefahrten gegen einen Ghost oder maximal sieben (vom Rechner oder vernetzten Mitspielern kommandierte) Konkurrenten sind möglich. Die Hauptrolle spielt aber der Karrieremodus, wo man über Sponsorenverträge, Siegprämien und die Teilnahme an Freundschaftsrennen Bares schnebelt. Diese Einnahmen werden dann in das Tuning bereits vorhandener oder den Kauf bzw. die Miete neuer Boliden investiert. Die Basis jeder Karriere bilden die drei Fahrzeugtypen „Bonsai“ für Mini-Racer à la Trabbi, „Sport“ mit schnittigen Karosserien vom Schlage eines Dodge Viper sowie „Classic“ für Oldtimerfans mit Hang zu MB 300 SL & Co.

Generell hat Magic Bytes alle Lizenzkosten vermieden, indem die aufgetragenen Fahrzeuge zwar aussehen wie reale Modelle, jedoch anders heißen. Dazu gesellen sich rein fiktive F1-Boliden, Monster Trucks, LKWs, Karts und Sportwagen, mit denen man auch an lukrativen Shootouts teilnehmen kann. Hier und im Multiplayermodus kommen dann Uzis, Raketen, Ölwerfer, Minen, Granaten oder Nitrobooster zum Einsatz – etwa im „Deathmatch“ bis zum letzten Mann oder bei

der spaßigen „Fuchshatz“, wo sieben Jäger einem Fluchtfahrer hinterherdüsen. Je zwei Multiplayerer dürfen sich übrigens eine CD teilen, es muß also nicht jeder Teilnehmer das Programm kaufen. Die brillante Grafik haben wir ja bereits in der Septemberausgabe über den grünen Klee gelobt, dazu nur noch soviel: Was hier ohne 3D-Beschleuniger an Tempo und Farbenpracht geboten wird, übertrifft so manches Konkurrenzprodukt mit! Ab einem P2/233 mit Direct3D-Turbo kommen noch zahllose Details wie die schönsten Lensflares des Genres, tolle Glanzeffekte am Lack und realistisch aussehende Niederschläge hinzu. Nicht ganz so wirklichkeitsnah ist die Fahrphysik; auch verschwinden die Autos bei einem wüsten Crash schon mal im seitlichen Grafik-Nirwana. Der Rückwärtsgang macht Zicken, und die Motorsounds haben seit unserem Vorabtest sogar abgebaut. Daran vermögen die poppigen und rockigen Musikstücke natürlich nichts zu ändern – so wie die kleinen Schwächen nichts an der Größe dieses tollen Rennspiels aus deutscher Produktion zu ändern vermögen. (rl)

## Pro & Kontra



- \* brillante Optik
- \* unübertroffene Kursvielfalt
- \* größter Fuhrpark im Genre
- \* komplexer Karrieremodus



- \* nicht immer realistische Fahrphysik
- \* hakliger Rückwärtsgang
- \* hubraumschwache Motorsounds
- \* kein Splitscreen



N.I.C.E. 2  
(Synetic/Magic Bytes)

Herausragendes Arcade-Racing mit Tiefgang und Tempo auch auf kleinen Rechnern

USK-Freigabe: nicht geprüft  
Schwierigkeit: variabel  
Preis: ca. 89,- DM

85%



Grafik 93%  
Sound 71%  
Steuerung 88%  
Motivation 83%

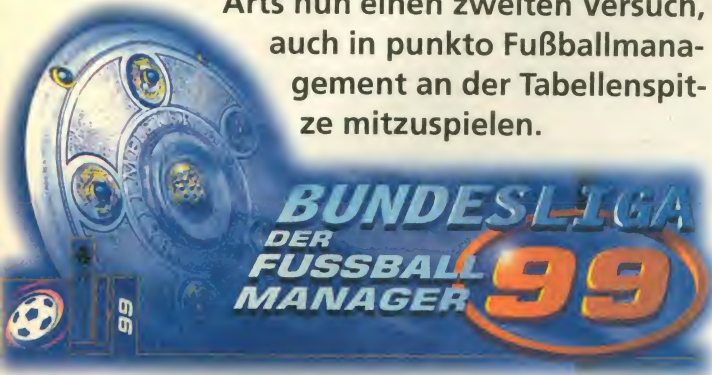
Datenträger	1 CD, 130 bis 250 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P2/233) mit Win 95/98, 16 MB RAM
Grafik	SVGA (320 x 200 bis 1280 x 1024 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten, 4 CD-Audiotracks
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick, Pad, Lenkrad (Force Feedback-Patch folgt)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	<a href="http://www.synetic.de">http://www.synetic.de</a>



klassiker, 15 Sportmodelle sowie Karts, LKWs, Pickups und und und



Nach dem eher mittelprächtigen „FIFA Soccer Manager“ im Vorjahr unternahmen die Sportsleute von Electronic Arts nun einen zweiten Versuch, auch in punkto Fußballmanagement an der Tabellenspitze mitzuspielen.



Nur 65 Wertungsprozente für ein Spiel der famosen EA-Sports-Reihe, da bestand Handlungsbedarf. Also haben sich die Hersteller am Transfermarkt gezielt nach Verstärkung umgesehen: Zunächst wurden einige Entwickler des englischen Genremeisters „Championship Manager“ abgeworben, dann hat man exklusiv die DFB-Lizenz eingekauft. Und damit der Ball auch optisch rund läuft, kommen die Begegnungen jetzt aus der Grafikengine von „FIFA 98: Die WM-Qualifikation“ – inklusive deutscher Kommentare.

Um die Geschicke seines Lieblingsvereins aus 1. bzw. 2. Bundesliga oder vier Regionalligen lenken zu können, findet der Spieler aufgeräumte Menüs mit sämtlichen Features des Genres: Transfermarkt, Ausbau von Stadion nebst Peripherie, Statistiken en masse; alles da. Und das Training gestaltet sich durch die Reduzierung auf die drei Punkte „Erholung“, „Technik“ und „Kondition“ nun deutlich einfacher. Richtiggelend simpel wird es, wenn man sportliche bzw. wirtschaftliche Teilbereiche der CPU überträgt. Aber auch ohne solche Unterstützung sollte es kaum Probleme geben, so clever wie Infos und

### 3D-Grafik macht den Ball rund, doch das Gameplay hat Kanten

Handlungsmöglichkeiten hier in ein E-Mail-System verpackt wurden.

Die 3D-Begegnungen wurden leicht gerafft, dauern aber immer noch ihre Zeit. Ungeduldige greifen daher zur optisch öden 2D-Draufsicht, die sich in drei Stufen beschleunigen

läßt. Nur von der reinen Ergebnisberechnung müssen wir abraten, da sie ungebührlich oft mit Niederlagen endet. Damit wären wir auch schon bei den Schwachpunkten: Taktische Einstellungen gibt es am Rasen ohne Zahl, bloß läßt ihre Umsetzung meist zu wünschen übrig. Außerdem drücken die endlosen Ergebnisrechnungen zwischen den Partien ebenso

auf die Motivation wie der nach wie vor fehlende Multiplayer-Modus.

Die erwähnten Mankos sollen zwar im Nachfolger behoben sein, doch das scheint uns keine Lösung. Zumindest keine, die so hochmotivierten und ballgewandten Entwicklern würdig wäre, wie man sie hier im grandiosen Extrabewundern kann. (st)

**Das E-Mail-System sorgt dafür, daß der gestreßte Manager nichts vergißt**



Die Spiele werden wahlweise in schmuckem 3D oder stilisierter 2D-Draufsicht gezeigt



Rundflug über dem Stadiongelände

### Bundesliga 99 – Der Fußball-Manager (Electronic Arts)

Fußballmanagement mit Höhen und Tiefen

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 89,- DM

**73%**



Grafik	77%
Sound	68%
Steuerung	74%
Motivation	72%

Datenträger	1 CD, 175 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 32 MB RAM (64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA, unterstützt Direct3D- und 3Dfx-Beschleuniger
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.easports.com







Tumult vor dem Tor: Die Cracks verteidigen ihren Goalie



Als erstes sticht natürlich das Feintuning der Präsentation in Auge und Ohr: Foto-realistische Gesichtstexturen, feine Partikelwolken beim Bremsen, Spiegelungen auf dem Eis, das mit der Zeit immer stumpfer wird – alles sieht eine ganze Ecke edler aus. Hinzu kommen tolle Überblendeffekte oder wegklappende Fenster, wenn z.B. dramatisch geschnittene Wiederholungen spannender Szenen aus dynamischen Kameraperspektiven eingeblendet werden. Zusammen mit dem lautstark mitgehenden Publikum, aufpeitschender Musik und stimmigen Soundeffekten entsteht so eine unschlagbare Stadionatmosphäre. Dazu kommen Durchsagen („Herr X, Sie sind soeben Vater geworden!“) und zumeist treffende Kommentare. Einziger Schwachpunkt sind die

### Unschlagbare Stadionatmosphäre für Eishockey-Fans

teils holprigen deutschen Übersetzungen. In den aufgeräumter wirkenden Menüs finden sich neben den natürlich aktualisierten Daten etliche Neuverpflichtungen. So gibt es nun z.B. einen Modus, in dem auch Einsteiger schnell erste Erfolge feiern können. Und die Form der Spieler wird neuerdings durch ihre Leistungen auf dem Eis beeinflusst, was die CPU bei

Ein neues Jahr, eine neue NHL-Version von Electronic Arts. Deren Kufencracks sind ja von jeher die besten Puckjäger am PC – und auch am frisch aufbereiteten Digi-Eis ist wieder eine deutliche Leistungssteigerung zu verzeichnen!

der Aufstellung berücksichtigt. Auch wer seine Reihen selbst bestücken will, darf das bequem per Drag & Drop tun. In 18 Trainingseinheiten übt man dann Direktabnahmen, Powerplay, das Spiel Mann gegen Mann usw. Die Matches laufen mittlerweile deutlich körperbetonter ab, die Gegner agieren raffinierter – besonders das Über- bzw. Unterzahlspiel scheinen die CPU-Cracks kräftig trainiert zu haben.

Und sonst? Na, ausgefeiltere taktische Anweisungen während der Begleitungen, Schiris, die anhand des Videobeweises schon mal einen Treffer annullieren, Schußstärkenanzeige, die Möglichkeit, ausschließlich einen bestimmten Spieler zu steuern, neue Motion-Capture-Animationen und und und. All das, die gewohnt intuitive Steuerung und die opulenten Optionen lassen NHL '99 den Spitzenplatz im PC-Sport behaupten. (st)



In höchster Detailstufe geht schon ab einem P233 mit 3Dfx-Karte die Post ab

### NHL 99 (Electronic Arts)

Der ungeschlagene Meister am PC-Eis

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: 4 Stufen  
Preis: ca. 99,- DM

91%



Grafik 93%  
Sound 85%  
Steuerung 88%  
Motivation 92%



Anno 1999 nimmt die Härte auf dem Eis deutlich zu

Datenträger	1 CD, 15, 90 oder 295 MB auf der HD
System	ab einem P166 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen) mit Win 95/98, Windows NT wird nicht unterstützt
Grafik	SVGA, alle gängigen D3D-Beschleuniger werden unterstützt (3Dfx-Karten direkt)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Stick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 12 Spieler via Netzwerk oder (Null-)Modem
Online-Info	<a href="http://www.easports.com">http://www.easports.com</a>







Er hat *Stil!*  
Er hat *Charme!*  
**ER IST ABSOLUT** **TOT!**

## GRIM FANDANGO™



DIE MACHER VON VOLLGAS™ UND DAY OF THE TENTACLE® PRÄSENTIEREN  
EINE EPISCHE GESCHICHTE VOLLER VERBRECHEN UND KORRUPTION.  
IN DER HAUPTROLLE MANUEL CALAVERA ALS REISEBERATER DER TOTEN.  
RESERVIEREN AUCH SIE SICH FÜR HERBST 98 EINEN PLATZ IN EINEM DER  
AUSSERGEWÖHNLICHSTEN 3D-ADVENTURES DAS JE GESCHAFFEN WURDE.

*Holen Sie sich die spielbare Demo bei [www.funsoft-online.com](http://www.funsoft-online.com)*







Pünktlich zu Weihnachten ist NEOs Held für Geld startbereit: Rodrigo schlüpft in schicke Schnallenschuhe, steckt seinen „Dragonblaster De Luxe“ ins Holster und stürzt sich in ein umwerfend präsentiertes Abenteuer.



Ein Fall für Rodrigo: die fliegenden Freibeuter



Während der lippensynchron deutsch gesprochenen Schwätzchen wirken Gestik und Mimik der Charaktere sehr glaubwürdig

### Rodrigos Princess Rescue Service

...ist, wie der Name schon sagt, auf das Retten holder Königstöchter spezialisiert. Der freiberufliche Mietheld hat bereits exakt 792 solcher Jobs hinter sich, jetzt steht ihm der Sinn verständlicherweise nach Höherem – ein Auftrag muß her, der ihn endgültig an die Spitze der Branchenkonkurrenz katapultiert. Da kommt ihm das Schicksal zu Hilfe: Fiese Piraten bedrohen mit ihren fliegenden Schiffen das Fantasy-Eiland Ton Andar. Wer sie besiegt, kann zur Legende avancieren...

### Ganz persönlich

Dieses Adventure hat mich sofort mit seinem Charme eingewickelt – zuletzt gelang dies der „Monkey Island“-Serie von Lucas Arts. Kein Wunder eigentlich, denn Rodrigo ist in mancher Hinsicht ein enger Verwandter von Guybrush. Das belegen nicht zuletzt Sprüche wie „Oh Mann, schon die dritte Prinzessin diese Woche... Dabei ist erst Dienstag!“ und der Wunsch, endlich mal etwas echt Heldenmäßiges zu leisten. Auch NEOs wunderhübsche Rendergrafik befindet sich auf internationalem Niveau, dank Cartooncharakter, ohne jemals kalt zu wirken. Nur daß das Vergnügen eher kurz ist und die Rätsel manchmal etwas nervig sind, lassen den Titel im Vergleich etwas abfallen.



Trille



Bei anhaltender Ratlosigkeit erscheint die Online-Hilfe





Die nahtlos integrierten Zwischensequenzen sind vom eigentlichen Spiel optisch nicht zu unterscheiden

## Ein Fest für Auge und Ohr

Reiche Beute verspricht der Abenteuerurlaub auf Ton Andar ganz offensichtlich für Grafikfeinschmecker. Die ca. 40 liebevoll gestalteten Lokationen mit ihren tollen Transparenz- und Lichteffekten sehen in True- bzw. Highcolor gleichermaßen phantastisch aus. Dabei wirken die hübsch animierten Charaktere dank Anti-Aliasing in Echtzeit keineswegs so, als ob sie in die Renderumgebung hineinkopiert wären. Außerdem verfügen Rodrigo und Co. über eine feine Gestik, die manch gesprochenes Wort überflüssig macht. Das System „Facial Expressions“ haucht den Protagonisten während der automatisch ablaufenden, lippensynchronen Schwätzchen durch sehenswertes Mienenspiel zusätzliches Leben ein. Zusammen mit den dynamischen Kameraschwenks und hervorragend integrierten Zwischensequenzen (lediglich daran zu erkennen, daß man währenddessen zur Handlungsunfähigkeit verdammt ist) entstand so ein echter Spielfilm.

Neben der professionellen deutschen Sprachausgabe können sich auch die netten Soundeffekte und vor allem die grandios-heldenhafte Musikuntermalung der Wiener Philharmoniker hören lassen. Daß dabei optional 3D-Sound-fähige Karten unterstützt werden, versteht sich quasi von selbst. Und sollte man mal für längere Zeit an derselben Stelle im Spiel verweilen, reduziert sich automatisch die Lautstärke, und die Musikstücke wiederholen sich weniger häufig.



Rund 40 Renderlokationen glänzen durch feine Lichteffekte

Produktinfo 045

# KÖLN ist anges@gt ...

... denn hier geht megamäßig der Punk ab. Coole Hardware, abgefahrene Software, Entertainment, Anwendungen, Neuheiten, Internet und vieles mehr. Alles gleich zum Kaufen – und das meist zu günstigen Messepreisen. Außerdem gibt's jede Menge Infos, Unterhaltung, Wettbewerbe, Seminare und Fun für die ganze Family.

computer '98 – der Treffpunkt für Computer-freaks und solche, die es werden wollen.

13.-15. November 1998

# KÖLN

MESSEGELEND



AUSSTELLER- UND BESUCHERINFO:



Gesellschaft für  
Veranstaltungen  
und Marketing GmbH  
Kammerstraße 52  
44795 Bochum  
Telefon: 0234-946 8815  
Telefax: 0234-946 88 44

[WWW.COMPUTER98.DE](http://WWW.COMPUTER98.DE)





### Profi am Steuer

Das simpel zu handhabende Point-and-Klick-Interface läßt steuerungstechnisch keine Wünsche offen: Der Spieler braucht nicht zwischen genretypischen Aktionen wie Benutzen, Betrachten und Kombinieren zu wählen. Vielmehr genügt dem intelligenten Mauszeiger ein Klick in die Landschaft bzw. auf Items im Inventar am unteren Bildschirmrand, um automatisch die gewünschte Handlung zu initiieren. Was die Bewegung betrifft, hält Rodrigo brav mit den Anweisungen des Cursors Schritt; ein Doppelklick macht ihm schneller Beine.



Eine intelligente Maussteuerung nimmt dem Spieler viel Arbeit ab

### Beispielhafte Heldentaten

#### Laufarbeit

Zu Spielbeginn wandert man recht orientierungslos durch die Gegend: Manche Dialoge, Gesprächspartner, Gegenstände oder Wege tauchen erst dann auf, wenn man bereits bestimmte Orte besucht, Sachen betrachtet und Schwätzchen gehalten hat – die Zusammenhänge sind leider nicht immer offenkundig. Nur das häufig wiederholte Durchforsten der diversen Locations führt hier also zum Ziel. Beispiel gefällig? Erst wenn das Seil zum Hochkurbeln des Gitters in der Kanalisation gerissen ist, findet sich auf einer (vielleicht eben erst besichtigten) Waldlichtung das Mädel mit Ersatz in Form eines Springseils.



**Teddy gegen Springseil: Leider bekommt der Held kein Kilometergeld**

#### Versuch und Irrtum

Viele Rätselnüsse lassen sich zwar mit etwas Logik knacken, manchmal geht jedoch hartnäckiges Probieren über Studieren. Und das ist beispielsweise beim Rätsel in der Zwergenmine ganz wortwörtlich zu verstehen: Je länger man braucht, um die Kombination beim Einsetzen der Schlüsselsteine zu finden, desto mehr Positionen verrät der Steinboden in der Bibliothek. Dazu muß man



**Endkampf im Cyberspace: Nur mit Glück wird hier nicht lange gefackelt**

allerdings jedesmal wieder raus aus dem Stollenlabyrinth zurück in die Stadt. Und während der finalen Auseinandersetzung kämpft der Held komplett mit Versuch und Irrtum. Nur so lassen sich die richtigen Mitstreiter in der richtigen Reihenfolge auswählen, um das magische Sechser-Pack zu besiegen.

#### Die Nadel im Heuhaufen

Bisweilen hindern auch ebenso winzige wie gut versteckte Gegenstände den Spieler am Weiterkommen. Und die liegen (wie z.B. der Geldbeutel oder die wenigstens durch Wehen auf sich aufmerksam machende Piratenflagge) erst dann an ihren angestammten Plätzen herum, wenn es Story bzw. Entwickler so wollen – also wieder nach bestimmten Schwätzchen oder Besichtigungstouren. Ein Fall für sich ist auch das Zunderkästchen. Es wird zum Entzünden des Stroh benötigt, um die im Baum sitzende Jasmin durch diese kleine Ausräucherungsaktion zur Übergabe ihrer Halskette zu bewegen. Da glaubt man erst an eine Fehlbohrung auf der Suche nach dem Geheimgang zur Kristallhöhle, dabei liegt das wichtige Sammelgut wenige Pixel groß zwischen den Steinbrocken.



**Wer sucht, der findet:**

Zunderkästchen, Geldbeutel und Piratenflagge



## Kurz und gut

Daß es über dieses Spiel in Teilbereichen auch wenig Hel-denhaftes zu vermelden gibt, können Sie der Box auf Seite 98 entnehmen. An Komfort mangelt es Rent a Hero aber selten: Spielstände dürfen jederzeit abgespeichert werden, man muß weder Gevatter Tod noch Sackgassen fürchten. Und wer doch mal längere Zeit feststeckt, wird von einer Online-Hilfe mit Tips versorgt.

In diesem Sinne dürfen vor allem ungeübte Abenteurer Österreichs Antwort auf Guybrush, Indy und Kollegen engagieren. Zumal Humor auch bei den NEO-Entwicklern kein Fremdwort ist. Wir denken da beispielsweise an die stürmisch-witzige Begrüßung von Kneipenwirt Sancho. Da muß Rodrigo erst herzhaft den Tresen küssen, ehe beide den Evergreen „Wir härten unser Knochenmark, denn unsere Freundschaft macht uns stark!“ schmettern. Zu guter Letzt spricht auch die schiere Spieldauer für Jungabenteu-er: Mehr als zwei, drei unterhaltsame Abende wird wohl niemand benötigen, ehe der (etwas dürftige) Abspann über den Monitor flimmert. (st)

## Ganz persönlich

Solange in der Kürze auch Würze liegt, kann ich Kollege Trille nur teilweise beipflichten. Zumal sich Rodrigo auch diesbezüg-lich in prominenter Gesellschaft befindet: Ob der ebenso coole Biker Ben „Vollgas“ gibt, die kleine Miette durch die bizarre „Stadt der verlorenen Kinder“ irrt oder „Gnap – Der Schurke aus dem All“ seinen tiefschwarzen Humor spielen läßt, überall war das Vergnügen kurz, aber heftig. Was mich persönlich viel mehr stört, das ist das unausgegrenzte Rätseldesign. Und auch die wiederholten Wanderungen durch Wald-, Kanal- oder Minenlabyrinth sind nicht gerade das, was ich als digita-le Stimmungskanonen bezeichnen würde.



Steffen



### Rent a Hero (NEO/Magic Bytes)

Phantastisch präsentiertes und ziemlich kurz(wei-  
liges) Abenteurer

USK-Freigabe: ab 6 Jahren  
Schwierigkeit: für Einsteiger  
Preis: ca. 89,- DM

**80%**



Grafik 87%  
Sound 87%  
Steuerung 82%  
Motivation 78%

Datenträger	2 CDs, 170 MB auf der HD
System	ab einem P133 (P200 empfohlen) mit 16 MB RAM (64 MB empfohlen) und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel), wahlweise High- oder Truecolor
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus, Tastatur, PC Dash wird unterstützt
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.rent-a-hero.com">http://www.rent-a-hero.com</a>

## Treten Sie drauf!



**GREEN PEPPER**  
BEST ENTERTAINMENT®

**NEU**



### Botsoccer

Die besten RoBoter-Teams jeder Galaxis kämpfen um den Cup des Universums. Gespielt wird mit einer Dose Cyberkraut.

Die einzige Regel:

Keine Regeln. Alles ist erlaubt. Wenn Du Deinen Gegner von der Dose trennen willst, hau ihn um. Also an alle, die weder mit Flaschen noch mit Bällen Fußball spielen wollen: Jetzt geht's ganz heiß zur Sache! Anpiff!

**EVP 19,95 DM**



### Shanghai Drachenaugen

Ziel ist es, alle Steine

paarweise vom Spielfeld zu entfernen. Einfaches Prinzip – knifflige Ausführung! Variantenreiche Spielzüge, Musik und Effekte sorgen für Spannung.

**EVP 9,95 DM**



### North & South

Unser Klassiker – die Darstellung des amerikanischen Bürgerkrieges in Cartoon-Qualität. Zeigen Sie Ihren

Feinden, wie man kämpft, und führen Sie Ihre Truppen in die Schlacht. Das Strategie-Abenteuer, das einfach Spaß macht. Und vor allem –pentiumfähig – einfach per Mausclick.

**EVP 9,95 DM**



### Silent Service II

U-Boot-Simulation mit Kultstatus. Digitalisierte Abb. der gegnerischen Schiffe garantieren große Wirklichkeits-nähe. Die Cam-

paign-Option ermöglicht eine komplet-te Karriere mit Beförderungen. Lernen Sie aus Fehlern und führen Sie sich Ihre Erfolge erneut vor Augen.

**EVP 9,95 DM**

<http://www.novitas-ent.com> (Hotline Inst.)

• Ausschließlich Vollversionen • Lokalisation und/oder deutschsprachige Anleitung • Erhältlich überall im Handel

Green Pepper ist eine eingetragene Marke der Firma Novitas, Braunschweig



Cryo definiert den alten Begriff „Spieleklassiker“ neu: Ein Renderabenteuer mit klassischem Stoff, klassischen Helden und klassischer Musik. Wer hätte gedacht, daß die Sagenwelt des Wagner'schen Opernzyklus jenseits von Bayreuth auch heute noch zu faszinieren vermag?



Per Krafterad geht es über das Schienennetz der Zwergenmine



Brünnhilde als Silversurfer: ein Ritt durch das Weltall



Die Rheintöchter geizen nicht mit ihren Reizen, aber hier ist Vorsicht geboten

Die zeitlose Geschichte um Liebe, Macht und die Gier nach Gold hat man hier rund 1.000 Jahre in die Zukunft verlegt – ein Frevel? Keineswegs, denn der französische Grafiker Druillet hat die futuristische Handlung in einen opulent-barocken Bilderreigen gegossen. Da existiert die Erde längst nicht mehr, gottgleiche Wesen beherrschen das Universum. Und was von der Menschheit übrig ist, verdient sich seine Existenz mit kulturellen Ausgrabungen in den Trümmern terrestrischer Vergangenheit. Sie sind Ish, einer dieser Schatzsucher in den Tiefen der menschlichen Sagenwelt...

### Ring frei!

Das Abenteuer beginnt auf einem Asteroiden, auf dessen Oberfläche die Hintergrundgeschichte der vier Protagonisten erzählt wird. Recke Siegmund, Zwerg Alberich, Feuergeist Loge und Walküre Brünnhilde repräsentieren die vier Kapitel der Story: Der tyrannische Alberich ist auf der Suche nach dem Rheingold, das ihm unendliche Macht verleihen soll. Siegmund indessen ahnt seine göttliche Herkunft als Sohn Wotans und einer Sterblichen nicht und gerät bei der Fahndung nach seinen Ahnen in einen Strudel aus Schuld und Liebe. Der zynische Loge versucht derweil, Alberich das Gold der Rheintöchter wieder abzugewinnen, während die rebellische Brünnhilde sich gegen ihren Vater Wotan auflehnt.

Die vier Teile des Adventures können getrennt voneinander ausgewählt werden, Ish erlebt sie jeweils durch die Augen eines anderen Helden. Da die Episoden aber inhaltlich aufeinander aufbauen, macht nur eine Reihenfolge Sinn.

### In Bewegung

Aus der Ego-Perspektive werden spielrelevante Objekte (angezeigt vom aufleuchtenden Mauszeiger) näher untersucht, automatisch ablaufende Dialoge mit 22 Charakteren geführt, Gegenstände im Inventar verstaut sowie Schalter, Hebel und Schlösser manipuliert. Die Navigation durch die reichhaltig animierten und um 360 Grad drehbaren Bilder geschieht komplett per Maus, manchmal sind die Wege des Helden allerdings recht umständlich und zu wenig flexibel.

Jede Bewegungsphase wird von einer virtuellen Kamera in der Außenansicht gezeigt, wobei bemerkenswert realistisches Motion-Capturing die immerhin sechs CD-ROMs große Renderwelt um ein vielfaches lebendiger macht als im Genre üblich. Erfolge beim Lösen der meist mehrstufig aufgebauten Rätsel und besondere Wendepunkte in der Handlung werden zudem von wunderschönen Zwischensequenzen unterstrichen. Von einfachen Kombinationsknochen bis zu kniffligen Hirnzwirblern ist alles vorhanden, doch manchmal hilft nur Ausprobieren – die Logik der Aufgaben ist oft genug ziemlich abwegig. Da sich aber alle Rätsel aus der Geschichte ergeben, entsteht zumindest nie der Eindruck, daß die Entwickler nur die Spieldauer künstlich verlängern wollten.





## Heldentod

Der Tod gehört hier freilich zum Leben: Mal stapft man in einen Abgrund, mal stirbt man auf andere, unvorhersehbare Weise. Und wenn Speicherstände allzu häufig der letzte Rettungsanker sind, bedeutet das Frust statt Spannung. Doch die gelungene Präsentation und die packende Geschichte mit ihren humorvollen Untertönen halten tapfer dagegen. Nicht zu vergessen, die wirklich famose Akustik aus atmosphärischen Umgebungsgeräuschen, lippensynchroner Sprachausgabe durch deutsche Schauspieler (u.a. Senta Berger) und dramatischer Musik von Wagner. Unter der Leitung von Sir George Solti spielen die Wiener Philharmoniker die instrumentalen Hauptthemen des Rings – bis zum letzten Ton ein Genuß! Für das Jahr 2000 ist übrigens eine Fortsetzung geplant – wir sind gespannt. (mt)

Diese Maschine funktioniert zunächst nur zögerlich – erst der gute alte Fausthieb generiert eine 3D-Projektion, durch die die Umgebung direkt manipuliert werden kann.



Die tollen Rendersequenzen sind mit einem Verfahren namens „Cinmovie TM“ entstanden

Das Inventar wird durch einen rechten Mausklick oben im Bild eingeblendet

## Notizen aus Bayreuth

Richard Wagner (1813 – 1883) komponierte insgesamt 13 Opern. Mit dem Ring des Nibelungen (Premiere 1876) tauchte er tief in die germanische Sagenwelt ein: In den Werken „Rheingold“, „Die Walküre“, „Siegfried“ und „Götterdämmerung“ vermischt Wagner die Legenden der Edda, also den Gründungsmythos des germanischen Volkes, mit seiner eigenen Sichtweise von Historie, Gegenwart und Zukunft. So entstand ein **einzigartiges Heldenepos**, dessen Spannweite von der Entstehung des Kosmos über ethische Grundfragen bis zur Auseinandersetzung mit Liebe und der Komplexität der menschlichen Seele reicht. In Verbindung mit der Urgewalt seiner musikalischen Umsetzung wurde der Ring zu einem **Meilenstein deutscher Kultur**, der jedes Jahr in Bayreuth neu auf die Festspielbühne gerollt wird.



## Der Ring des Nibelungen (Arxel Tribe/Cryo)

Episches Renderabenteuer frei nach Wagners deutscher Heldensaga

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: für Geübte  
Preis: ca. 99,- DM

79%



Grafik 84%  
Sound 92%  
Steuerung 76%  
Motivation 75%

Datenträger	6 CDs, 250 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	<a href="http://www.der-ring.com">http://www.der-ring.com</a>





Wo Microprose draufsteht, ist manchmal Team 17 und Trecision drin. So handelt es sich bei diesem Adventure um ein Debütspiel aus Italien – dessen Held coole Sprüche mit der deutschen Macho-Stimme von Bruce Willis abläßt.



Ein Rechtsklick auf einen Gegenstand aus dem Inventar am unteren Bildschirmrand ermöglicht die Kombination mit anderen Items

**„Zieh die Rollschuhe an, Ratte!“**

(Joshua Reeve kommentiert die abstrusesten Situationen mit der Synchronstimme von Bruce Willis)



Mit der U-Bahn durch Union City: Beim Aussteigen warten Animationen, insgesamt strecken 60 geschickt eingebaute Videominuten das Spiel



## Die Besetzung

### Joshua Reeve:

Der Hauptdarsteller hat seinen Job beim militärischen Geheimdienst an den Nagel gehängt, um als Privatdetektiv auf eigene Rechnung zu ermitteln. Jetzt muß er eine alte Schuld begleichen.



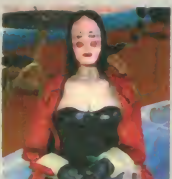
### Hugh Martens:

Der Bürgermeister von Union City war einst Joshuas Vorgesetzter im Geheimdienst. Nun bittet er seinen alten Freund um Hilfe im Kampf gegen dubiose Terroranschläge.



### Eva Tompson:

Die hübsche Besitzerin des exklusiven Nachtclubs „Free Climex“ hat beste Kontakte zur Unterwelt. Vielleicht gelingt es Joshua, über sie an die Terroristen heranzukommen?



Anno 2099 gefährden Terroristen durch ihre Anschläge die Wiederwahl des Bürgermeisters von Union City. Der hat in diesem Fall bereits einen Agenten verloren, jetzt soll sein alter Freund Joshua Reeve ran. Als ehemaliger Geheimdienstmann scheint der Privatdetektiv geradezu prädestiniert, die Hintergründe aufzuhellen...

Die düstere Millionenmetropole wartet mit 80 gerenderten Schauplätzen auf, die sich über fünf Spielabschnitte verteilen. Auf Partner für (relativ kurze) Gespräche trifft man eher selten, dafür auf schöne Grafikdetails wie bewegte Silhouetten hinter Hochhausfenstern. Und Manfred Lehmann sorgt für coole Heldensprüche im typischen Bruce-Willis-Ton. Die Benutzerführung ist dabei fast schon etwas zu simpel: Die linke Maustaste führt zu interessanten Gegenständen nebst Beschreibung, mit der rechten setzt man die Fundstücke aus dem scrollbaren Inventar ein. Daraus ergeben sich weitgehend logische Rätsel der klassischen Adventure-school, jedoch kaum echte Handlungsmöglichkeiten: viel Absuchen der Bilder, jede Menge Automatismen, Einfallsreichtum ist weniger gefragt.

Unter dem Strich macht Nightlong seinem Namen dennoch Ehre: Ein stimmungsvolles Abenteuer, das den Spieler mehr als nur eine Nacht vor den Monitor zu bannen vermag. (mh)

## Nightlong (Microprose/Team 17/Trecision)

Stimmungsvoll düsteres Renderabenteuer im Stil von „Blade Runner“

USK-Freigabe: ab 12 Jahren  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 90,- DM

**76%**



Grafik	79%
Sound	79%
Steuerung	73%
Motivation	75%

Datenträger	3 CDs, 31 MB auf der HD
System	ab einem P100 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.team17.com/



# ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation,  
die hält was sie verspricht \*

\* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.  
(Johnny Herbert)

## Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998



Entwickelt  
in Zusammenarbeit mit  
Johnny Herbert

Deutsche  
  
Version

Windows® 95  
PC CD-ROM



**Bisherige Presseäußerungen:** "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben."  
(Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert".  
(Test - R. Löwenstein - PC Joker 08/98)

In diesem Spiel geht es vor allem um eines: Rennaction, und das mit Vollgas.

Dafür bietet Johnny Herbert etwas, wonach man bei der renommierten Konkurrenz zumeist vergeblich sucht: perfektes Fahrfeeling.

In der höchsten Schwierigkeitsstufe macht sich dann die geballte Kraft aus über 700 PS gnadenlos bemerkbar: Eine tolle Beschleunigung, realistische Fahrer-Optik und Details wie Spritmenge und Reifenabrieb versetzen einen tatsächlich in die Rolle eines GP-Piloten.

Quelle: „Game Racer“ Heft 3/98



- \* 1998er Saison und Fahrzeuge
- \* Atemberaubende 3D-Grafik
- \* Volle 3Dfx-Unterstützung
- \* 360° Kameraeinstellung



- \* 15 Grand Prix Strecken
- \* 12 versch. Kamerapositionen
- \* Replay - Funktionen
- \* Werkstattmodus



- \* Realistische Boxenstops
- \* Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- \* Anfängermodus f. Einsteiger



- \* Split-Screen Option
- \* Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- \* Werkstattmodus für Set-up



- \* Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- \* Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Im Exklusivvertrieb



<http://www.gamesarena.com>





### SPELLCROSS

Ein spielbarer Anachronismus: Spellcross ist rundenbasierte Strategie der altbackenen Art, deren größte Existenzberechtigung darin liegt, daß sie auch noch DOS-Usern zugänglich ist. In einem von Rendersequenzen präsentierten Story-Mix aus Science-fiction und Fantasy verteilt man seine Aktionspunkte taktisch klug auf insgesamt 70 Einheiten, damit Infanterie oder Panzer vorrücken und Orks oder Drachenreiter attackieren können. Genretypisch ist während der 60 Missionen auch auf neue Technologien oder besonders fähige Kämpfer Rücksicht zu nehmen. Soweit, so durchschnittlich, doch eine störrische Installationsroutine

und gelegentliche Totalabstürze machten den Test zur Qual. Daß sich unsere Verkaufsversion auf diversen Rechnern

zudem standhaft weigerte, Digi-Sounds abzuspielen, war das Tüpfelchen auf dem i.



#### Spellcross (SCI/Cauldron)

Unzeitgemäße Rundenstrategie  
(auch) für DOS-Generäle

URTEIL:

42%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
2 Stufen  
ca. 80,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P90 mit 16  
MB RAM, DOS 6 oder  
Win 95 sowie 80 MB  
auf der HD

### MIND GYM

Eine Art digitalen Psychotest wirft Ravensburger hier auf den Markt. Laut Packungsaufdruck will er den Spieler mit „Kreativitätstraining, Wortwitz und skurrilem Humor à la Monty Python“ beglücken. Praktisch hat man sich das als Mischung aus Freudschen Fragen und einem kleinen Selbstfindungskurs vorzustellen: Aus Ja/Nein-Antworten, Wortspielen und Schiebepuzzles wird ein oberflächliches Persönlichkeitsprofil filtriert, das dann zu simplen Minigames wie Memory-Varianten, Reaktionstests oder Zahlenrätseln führt. Die Rendergrafik ist ansehnlich, die Sprachausgabe deutsch

(und teils etwas hysterisch), das Handling einfach und die Verpackung edel, doch der Preis eindeutig zu hoch. Mehr als ein

kleiner Partyspaß ist Mind Gym nämlich nicht – und dabei längst nicht so witzig wie etwa „You don't know Jack“.



#### Mind Gym (Ravensburger Interactive)

Psychologisch verbrämte Renderpuzzles

URTEIL:

38%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
für Einsteiger  
ca. 80,- DM

System-  
konfiguration

ab einem 486 DX2/66  
mit 8 MB RAM, Win  
3.1 und 20 MB auf der  
HD

### ALIENS IN THE HOUSE

Außerirdische überfallen die Erde, und nur der Spieler kann sie aufhalten! So originell wie die Story gestaltet sich dann auch das Game selbst: eine reichlich laienhafte AOK-Version von „Rebel Assault“. Man düst also auf fest vorbestimmten Flugbahnen durch Zimmer und Flure, während mit einem unruhigen Fadenkreuz auf aus dem Nichts auftauchende Renderkleckse geballert wird. Je nach Größe handelt es sich dabei um Feinde oder Extras wie Waffenupgrade oder Schutzschild. Addiert man jetzt noch die grauenhaften

Zwischensequenzen, häufigen Farbfehler und die unverschämte Kollisionsabfrage, wird sich kaum jemand diese Aliens ins Haus holen wollen. Aus gleicher Budgetserie („Extreme Games“) gibt es noch die

Ballereien „Sea Storm“ und „Extreme Air Fight“ – allesamt ähnlich öde, unansehnlich und schwach vertont.



#### Aliens in the House (Ari Data)

In jeder Hinsicht billige Renderballerei

URTEIL:

22%

USK-Freigabe:  
Schwierigkeit:  
Preis:

nicht geprüft  
3 Stufen  
ca. 20,- DM

System-  
konfiguration

ab einem P90 mit 16  
MB RAM und Win  
95/98



## MADDEN NFL '99

Mit der Football-Serie um die Trainerlegende John Madden macht EA Sports in Amerika das große Geld – in Europa stößt der Nischensport auf weniger Gegenliebe. Damit die seit 1994 laufende Reihe fortan auch auf internationalem Parkett bestehen kann, wurde der jüngste Sproß ein wenig auf massentauglich getrimmt: Man darf eigene Cracks entwerfen, sämtliche Ballaktionen (Hurdle, Tackling usw.) können mit einer Taste gesteuert werden, die CPU-Gegner stellen sich auf das Niveau des Spielers ein. Und natürlich unterstützt die Grafik im Stil einer TV-Übertragung jetzt 3D-Beschleuniger. Auf der anderen Seite bleibt Madden aber Madden. Dies bedeutet wieder Taktikmöglichkeiten ohne Ende, aktuelle Statistiken sämtlicher NFL-Teams, englische Kommentare von Titelstar und Co. sowie eine besonders via Joypad astreine Steuerung. Freunde des Ledereis, die noch keinen Vorgänger im Re-

gal haben (gibt's das?) dürfen somit bedenkenlos zuschlagen. Serienveten finden dagegen nicht genug Neuerungen, um einen Umstieg zu rechtfertigen. Es sei denn, sie wären echte Fans, denen an der Bonus-CD mit umfangreichen Vereinsstatistiken und Videoanalysen von John Madden gelegen ist.



Teamgeist: Vor der nächsten Aktion steckt man die Köpfe zusammen



Tabellen satt: Der Taktikscreen hält mannigfaltige Möglichkeiten bereit

### Madden NFL '99 (EA Sports)

Schonend aktualisierte Version des Football-Klassikers

URTEIL:

76%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 90,- DM

Systemkonfiguration: ab einem P166 (besser ein P2/266) mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 70 MB auf der HD

## ACTUA TENNIS

Hat das neueste Produkt der Serie „Actua Sports“ da Erfolg, wo kürzlich Blue Bytes „Game, Net & Match“ gescheitert ist? Kann Gremlin den derzeit verwaisten Tennisthron am PC besetzen? Nun, soweit es um die Präsentation geht, vielleicht: Auch ohne (optional unterstützte) 3D-Karte wird in den diversen Stadien ordentlich animierter Sport gezeigt. Freilich geht es auf Gras, Asche und in der Halle nicht ganz ruckfrei zu, außerdem wirken die grob gestalteten Polygon-Beckers eher wie Holzfäller denn wie Tennissgötter. Doch das Publikum grölt mit nahezu jeder Aktion begeistert mit; zumindest im Ausland prominente Sprecher wie Pat Cash oder Sue Barker kommentieren alle Ballkontakte, teils allerdings in sehr abgehacktem Englisch. Auch an den verschiedenen Spielmodi vom Einzelmatch über (gemischtes) Doppel bis hin zu Turnieren scheitert Actua Tennis

nicht – wohl aber am Gameplay selbst: Schlechte Übersicht und häufig unrealistische Flugbahnen des Balles machen Trefen trotz grundsätzlich simpler (Tastatur-) Steuerung zur Glückssache. Unter solchen Voraussetzungen kann auch die Option für bis zu vier vernetzte Racketschwinger gleichzeitig nichts mehr retten.



Aufschlaghöhe und -stärke werden über die zwei Schiebek balken links oben festgelegt



Ballübergabe: Die Animationen wirken teilweise sehr steif

### Actua Tennis (Gremlin Interactive)

Nur ungenau spielbare Weißsportvariante

URTEIL:

48%

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.  
Schwierigkeit: für Fortgeschr.  
Preis: ca. 80,- DM

Systemkonfiguration: ab einem P100 (besser ein P200) mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 80 MB auf der HD



# DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 11/97 AUF EINEN BLICK

DIE FETTGEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil	Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
101. Airborne	11/98	Strategie	73%	Drilling Billy	12/97	Action	55%	Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%	Semper Fi	5/98	Strategie	39%
3D Billard	3/98	Simulation	60%	Droiyon	5/98	Genre-Mix	76%	Longbow 2	1/98	Simulation	73%	Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%	DSF Football '98	9/98	Sport	70%	Lords of Magic	2/98	Strategie	82%	Sentient	3/98	Abenteuer	13%
3D Ultra Pinball:				DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%	M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%	Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%	DSF Ski	5/98	Sport	33%	M1 Tank Platoon 2	5/98	Simulation	85%	Seven Kingdoms	12/97	Strategie	85%
7th Legion	11/97	Strategie	52%	Dune 2000	9/98	Strategie	73%	Madden NFL '98	2/98	Sport	74%	Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%	Dunkle Manöver	4/98	Strategie	87%	Mageslayer	1/98	Action	64%	Shadow Master	3/98	Action	63%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%	Dynasty General	11/98	Strategie	80%	Man of War	6/98	Strategie	33%	Shadows of the Empire	11/97	Action	87%
Addidas Power Soccer	3/98	Sport	29%	Echelon	10/98	Strategie	39%	Marx TT Superbike	12/97	Sport	78%	Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Addidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%	Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%	Mass Destruction	11/97	Action	57%	Shogo	11/98	Action	?
Adrenix	7/98	Action	62%	Emergency	6/98	Strategie	64%	Mastermind	6/98	Strategie	55%	Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%	European Air War	11/98	Simulation	85%	Max Montezuma	1/98	Action	72%	Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%	Evolution	4/98	Strategie	64%	Maxi	11/97	Action	60%	Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%	Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%	Mayday	10/98	Strategie	76%	Small Soldiers: Globotech	11/98	Action	64%
Airline Tycoon	10/98	Simulation	74%	F-15	6/98	Simulation	75%	Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%	SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%	F-16 Multirole Fighter	11/98	Simulation	79%	Metalizer	6/98	Strategie	66%	Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%	F-22 Air Dominace Fighter	1/98	Simulation	83%	Micro Machines V3 Multi	3/98	Sport	85%	Spearhead	11/98	Simulation	74%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%	F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%	Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%	Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Anno 1602	5/98	Strategie	87%	F-22 Total Air War	11/98	Simulation	81%	Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%	Sports TV: Boxing!	11/98	Sport	83%
Antigolchi - der Kanzler	11/98	Abenteuer	27%	F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%	Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%	Spunky Duff's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Apollo 16: The Moon Missions	11/98	Simulation	19%	F1 Racing Simulation	1/98	Sport	87%	MIG-29 Fulcrum	11/98	Simulation	79%	Star Trek: Klingon Honor Guard	10/98	Action	83%
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%	Fallout	6/98	Abenteuer	81%	Might and Magic 6	6/98	Abenteuer	88%	Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Armor Command	5/98	Strategie	79%	FIFA 98	1/98	Sport	85%	Missing in Action	9/98	Action	76%	Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%	Fighting Force	5/98	Action	70%	Monkey Island 3	1/98	Abenteuer	85%	Starcraft	6/98	Strategie	86%
Amy Men	7/98	Action	69%	Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%	Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%	Starline Academy	12/97	Simulation	86%
Ashes to Ashes	11/98	Action	14%	Final Impact	6/98	Action	42%	Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%	Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%	Firewall	7/98	Strategie	39%	Motocross Madness	10/98	Sport	85%	Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%	Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%	Motor Mash	5/98	Sport	63%	Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Axis & Allies	10/98	Strategie	61%	Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%	Motorhead	6/98	Sport	76%	Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%	Floyd	12/97	Abenteuer	88%	Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%	Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%	Flying Saucer	4/98	Simulation	85%	My Friend Koo	3/98	Action	48%	Street Racer	12/97	Sport	74%
Barrage	11/98	Action	74%	Formel 1 '97	4/98	Sport	86%	Myth	12/97	Strategie	71%	Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%	Forsaken	5/98	Action	87%	Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%	Sub Culture	12/97	Genre-Mix	86%
Battlezone	4/98	Genre-Mix	87%	Frankreich '98: Die Fußball-WM	7/98	Sport	85%	NBA Action '98	2/98	Sport	74%	Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Battletech: Mech Commander	8/98	Strategie	86%	Frogger	2/98	Action	72%	NBA Live 98	1/98	Sport	83%	Survival	10/98	Action	74%
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%	Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%	Need for Speed 3	11/98	Sport	74%	Syrrah	11/98	Strategie	36%
Birthing	11/97	Genre-Mix	81%	Game, Net & Match	8/98	Sport	65%	NetStorm	1/98	Strategie	85%	Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%	Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%	Newman/Haas Racing	11/98	Sport	81%	Taken	2/98	Abenteuer	44%
Blade Runner	1/98	Abenteuer	88%	General	11/98	Strategie	80%	NHL 98	12/97	Sport	90%	Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Blaster!	3/98	Action	64%	Get Medieval Solo	10/98	Action	49%	NHL Open Ice	2/98	Sport	57%	Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%	Get Medieval Multi	10/98	Action	67%	NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%	Team Apache	8/98	Simulation	82%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%	Gex 3D	8/98	Action	83%	N.I.C.E. 2	9/98	Sport	?	Tellurian Defence	10/98	Action	74%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%	Globotech Design Lab	11/98	Action	64%	Nightmare Creatures	3/98	Action	74%	Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Boggle	2/98	Strategie	65%	Gnap - Der Schurke aus dem All	11/98	Abenteuer	68%	Nuclear Strike	1/98	Action	78%	Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Bonn Ouvert	11/98	Simulation	44%	Golden Goal '98	9/98	Sport	55%	Obsidian	1/98	Abenteuer	76%	Test Drive 4	2/98	Sport	75%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%	G-Police	2/98	Action	87%	Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%	The Golf Pro	6/98	Sport	73%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%	Grand Prix 500ccm	11/98	Sport	79%	Of Light and Darkness:	11/98	Action	82%	The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%	Grand Prix Legends	11/98	Sport	88%	The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%	The Reap	1/98	Action	68%
BugRiders	9/98	Sport	35%	Grand Theft Auto	2/98	Action	82%	Operational Art of War	9/98	Strategie	64%	Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Bundesliga Manager '98	10/98	Sport	81%	Granny	3/98	Abenteuer	70%	Ottos Otilanten	10/98	Genre Mix	37%	Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	11/98	Sport	81%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%	Hannibal	1/98	Strategie	65%	Outpost 2	12/97	Strategie	74%	Trials	7/98	Strategie	71%
Byzantine: The Betrayal	10/98	Abenteuer	70%	Hardball 6	8/98	Sport	59%	Outwars	6/98	Action	79%	TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Abenteuer	64%	Hardwar	10/98	Genre Mix	70%	Overboard	12/97	Action	69%	Tomb Raider 2	1/98	Action	87%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%	Heart of Darkness	8/98	Action	78%	P-Zone	9/98	Action	16%	Total Annihilation	12/97	Strategie	85%
Castrol Honda Superbike				Heavy Gear	1/98	Simulation	73%	Pandemonium 2	4/98	Action	79%	Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
World Champions	8/98	Sport	70%	H.E.D.Z. Multi	11/98	Action	75%	Panzer Commander	7/98	Simulation	69%	Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Cavendish	11/97	Simulation	63%	H.E.D.Z. Solo	11/98	Action	64%	Panzer General 3D	12/97	Strategie	87%	Turk - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Charbuster	10/98	Simulation	66%	Hercules	12/97	Action	75%	Pax Imperia 2	1/98	Strategie	85%	Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%	Herschlore der Meere	1/98	Strategie	75%	Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%	Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Clash	7/98	Strategie	60%	Hexplode	7/98	Abenteuer	80%	Perry Rhodan:				Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Close Combat:				I-War	1/98	Simulation	89%	Operation Eastside	3/98	Strategie	85%	Unreal	7/98	Action	?
Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%	iFIA-18E Carrier Strike Fighter	10/98	Simulation	60%	Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%	Uprising	1/98	Strategie	76%
Colin McRae Rally	10/98	Sport	82%	Incoming	5/98	Action	86%	Pinball Soccer '98	10/98	Simulation	58%	Urban Assault	10/98	Strategie	77%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%	Incubation	11/97	Genre-Mix	82%	Pink Panther und die Zaubertrommel	3/98	Abenteuer	63%	V 2000	11/98	Genre-Mix	76%
Commandos	7/98	Strategie	86%	Industriegigant Expansion Set	11/98	Simulation	82%	Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%	V-Explosion	3/98	Action	44%
Conflict: Freespace	8/98	Simulation	86%	International Rally Championship	1/98	Sport	75%	Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%	Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%	Interstate 76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%	Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%	Virtua Fighter 2	11/97	Sport	85%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%	iPanzer 44	6/98	Simulation	56%	Power Chess	11/97	Strategie	72%	Virtual On	7/98	Action	67%
Creatures 2	10/98	Genre Mix	63%	Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%	Powerboat Racing	4/98	Sport	59%	Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Croc: Legend of the Gobbo	3/98	Action	75%	Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%	Pro Pilot	9/98	Simulation	58%	Virus	12/97	Action	70%
Cyberball	9/98	Simulation	33%	Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%	Project Airos	10/98	Strategie	58%	Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%	Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%	Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%	Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%	Jedi Knight	12/97	Action	86%	Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%	WarBred	4/98	Strategie	73%
Dark Rift	11/97	Strategie	88%	Jettlighter Full Bum	10/98	Simulation	78%	Racing Simulation 2	11/98	Sport	87%	War Games	9/98	Strategie	44%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%	John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%	Rage of Mages	11/98	Genre Mix	70%	War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Das fünfte Element	11/98	Action	70%	Johnny Herbert's				Rainbow Six	11/98	Genre-Mix	83%	Warhammer: Dark Omen	4/98	Strategie	87%
Das Grab des Pharo	3/98	Abenteuer	77%	Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%	Rampage World Tour	10/98	Action	60%	Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%	Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%	Rayman's World	1/98	Action	62%	Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%	Journeymen Project 3				Reah	9/98	Abenteuer	80%	Wing Commander Prophecy	2/98	Simulation	87%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%	Judge of Time	2/98	Abenteuer	68%	Red Baron 2	3/98	Simulation	80%	World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%	Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%	Redline Racer	5/98	Sport	83%	World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Deer Stalker	11/98	Simulation	42%	Juicy Tunn	9/98	Action	55%	Revenge of Arcade	9/98	Action	22%	Worms 2	12/97	Strategie	80%
Demonworld	12/97	Strategie	75%	Julius Caesar	5/98	Strategie	64%	Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%	X-Com Interceptor	7/98	Simulation	86%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%	Kick Off '98	2/98	Sport	41%	Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%	X-Files	9/98	Abenteuer	59%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%	KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%	Rising Lands	4/98	Strategie	59%	Xenocracy	7/98	Simulation	71%
Die Siedler 3	11/98	Strategie	?	Knights and Merchants	10/98	Strategie	86%	Riven	12/97	Abenteuer	86%	You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%	Krazy Ivan	11/97	Action	66%	Robo Rumble	8/98	Strategie	83%	You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%	Lands of Lore 2	11/97	Abenteuer	87%	Rocky Horror Interactive Show	11/98	Abenteuer	38%	Zapfmeister Deluxe	6/98	Simulation	33%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%	Last Bronx	3/98	Sport	79%	Sabre Ace	1/98	Simulation	73%	Zeus	10/98	Strategie	33%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%	Leviathan	12/97	Strategie	72%	Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%	Zombierville	4/98	Action	8%
				Liberation Day	5/98	Strategie	67%	Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%	Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%



## REDAKTIONSFAVORITEN

**BRIGITTA**



**CAESAR 3**

Weil mein Mann immer den Caligula herauskehrt...

**JACK**



**HERETIC 2**

Ketzerisch gefragt: Gibt's zur Zeit denn noch was anderes?!

**MANFRED**



**N.I.C.E. 2**

Weil ein Redakteur anders nie an ein ordentliches Auto kommt

**MARKUS**



**POPULOUS 3**

Mein Gott, dein Gott: Das Teil ist einfach anbetungswürdig!

**PAUL**



**DELTA FORCE**

Weil ich Ex-Zivi, volljährig und damit unverdächtig bin

**RICHY**



**HALF-LIFE**

Weil die Motivationshalbwertszeit hier auf dem Niveau von Uran liegt

**STEFFEN**



**NHL 99**

Winterzeit ist Eiszeit, und dieses Eis kommt besser als Langnese!

**TRILLE**



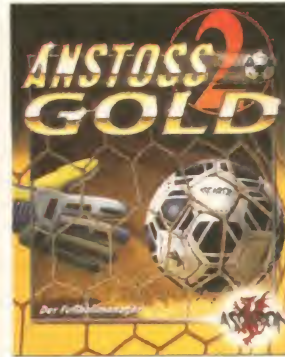
**RENT A HERO**

Weil ich hier für meine Arbeit zumindest mal auf Kohle hoffen kann

Schon die Dezemberausgabe in Händen, aber noch keine Weihnachtsgeschenke besorgt? Kein Problem, schließlich verlosen wir auch diesen Monat wieder drei PC-Games unter all jenen, die uns ihre persönlichen Lieblingsspiele nennen. Aktuelle Titel werden dabei bevorzugt, indizierte Programme hingegen nicht berücksichtigt. Die Anzahl der Nennungen ist wie immer egal, ein leserlicher Absender aber Voraussetzung für die Teilnahme an der Verlosung. Die ausgefüllte Karte schicken Sie bitte an:

**Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

## Die Gewinne



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den erfolgreichen Einsendungen einer genannt wurde. Viel Glück!

## LESERCHARTS



1. (1) ANNO 1602
2. (7) COMMANDOS
3. (2) STARCRAFT
4. (3) TOMB RAIDER 2
5. (4) AGE OF EMPIRES
6. (10) DIABLO
7. (8) FORSAKEN
8. (18) COMMAND & CONQUER 2
9. (5) GRAND THEFT AUTO
10. (6) DIE SIEDLER 2
11. (15) MIGHT AND MAGIC 6
12. (12) FRANKREICH 98
13. (–) MONKEY ISLAND 3
14. (11) INCOMING
15. (–) WING COMMANDER PROPHECY
16. (–) NHL 98
17. (13) FIFA 98
18. (14) JEDI KNIGHT
19. (9) ANSTOSS 2
20. (19) FINAL FANTASY 7

## VERKAUFSCHARTS



1. (–) DUNE 2000
2. (1) COMMANDOS
3. (3) ANNO 1602
4. (–) NEED FOR SPEED 3
5. (–) NHL 99
6. (–) KNIGHTS & MERCHANTS
7. (–) BUNDESLIGA MANAGER 98
8. (2) FINAL FANTASY 7
9. (–) MOTOCROSS MADNESS
10. (4) MIGHT AND MAGIC 6
11. (7) STARCRAFT
12. (–) THE X-FILES
13. (–) CREATURES 2
14. (10) AUTOBAHN RASER
15. (12) PRO PILOT
16. (13) MECH COMMANDER
17. (–) AOE: MISSION 2
18. (11) DSF FUSSBALL MANAGER 98
19. (14) TOMB RAIDER 2
20. (6) HEART OF DARKNESS



Ob beim Griff ins Schnäppchenregal, nach einer Spielesammlung oder zur Erweiterung für das Lieblingsgame, die Lektüre dieser Seiten macht sich bezahlt: Hier erfahren Sie, wo viel Spaß für wenig Geld zu haben ist.

## ADD-ONS

### Conflict: Freespace – Silent Threat



Das **Add-on für Interplays SF-Actionsimulation** schickt Raumpiloten in rund 40 neue Missionen. Die Kampfeinsätze wurden teils von den Entwicklern selbst, teils von Fans mit dem im Hauptprogramm integrierten Editor FRED erstellt. Man steigt dabei auch ins Cockpit von zwei neuen Jägern und nimmt mit je zwei zusätzlichen Primär- bzw. Sekundärwaffen ein bislang nicht bekanntes Mutterschiff unter Beschuß. Preis: ca. **40,- DM**



### Destination: Hongkong Chek Lap Kok

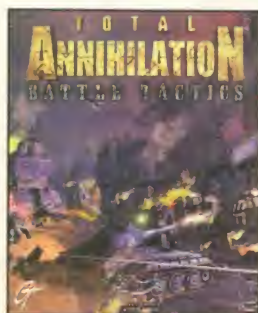
Eine neue Herausforderung bietet Ari Data den PC-Piloten mit diesem **Add-on zum Microsoft Flight Simulator 95/98**: den kürzlich erst eröffneten Flughafen Chek Lap Kok in Hongkong. Originalgetreues Kartenmaterial für das Nachfliegen der realen An- bzw. Abflugrouten sowie sechs Flugzeuge der Cathay Pacific Airline gibt's obendrein. Dazu noch zwei „Adventures“ (Frankfurt/Main – Hongkong und Hongkong – Los Angeles), die jedoch dem FS '98 vorbehalten bleiben. Preis: **49,95 DM**

### Die by the Sword – Das Schwert des Schicksals



Interplay spendiert einen Nach-Schlag für das Actionadventure: Man darf **das Original mit anderen Charakteren nochmals durchspielen** – etwa in der Rolle von Maya, die man seinerzeit aus den Klauen eines bösen Magiers gerettet hat. Oder auch als Ork, Skelett etc. Dabei trifft man in den optisch und akustisch dezent überarbeiteten Gewölben auf zwei neue Monster, denen es mit drei neuen Waffen ans Leder geht.

In vier ebenfalls neuen Kampfarenen warten **zusätzliche Multiplayer-Modi**. So tritt bei „King of the Hill“ jeder gegen jeden an, oder man säubert einen Abschnitt via Netzwerk bzw. Modem Seite an Seite mit einem Kampfgefährten. Noch witziger ist Oger-Hockey, wo mit Keulen ein als Ball dienender Kobold Richtung Tor gedroschen wird. Preis: ca. **40,- DM**



### Total Annihilation: Battle Tactics

Nur **29,- DM** kostet die Teilnahme an diesem **Trainingslager für Cavedogs Echtzeitstrategical**. Dabei sind in 100 frei anwählbaren Missionen abwechslungsreiche Aufgabenstellungen zu lösen. Tutorialmäßig lernt man so z.B. die optimale Ausnutzung des Geländes. Dank der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade kommen aber nicht bloß Rekruten auf ihre Kosten, sondern auch die versierten Feldherren unter den Besitzern des Hauptprogramms.

### The TPC Courses

Kaum steht das Hauptprogramm im Laden, schon ist das erste **Add-on für Tiger Woods 99 PGA Tour Golf** erhältlich. Zum Preis von rund **40,- DM** bietet es die drei TPC-Kurse Southwind, Las Colinas und Scottsdale.



### TOP TIP: Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer

Zum Preis von **39,95 DM** ist jetzt das **offizielle Erweiterungsset für den Chartbreaker von Sunflowers** erhältlich. Aufbaustrategen dürfen hier über 300 neue Inseln besiedeln, die sich auf an die 60 Szenarien verteilen. Auch an Präsentation und Gameplay wurde gefeilt. So gibt es nun z.B. Figurenschatten, neue Filme und Musikstücke, vereinfachte Steuerung, optimierte KI der Computergegner, Hinweise auf überflüssig gewordene Handelsrouten, bessere Orientierung dank Positionsrahmen auf der Übersichtskarte sowie einiges mehr. Und mittels des simpel bedienbaren, weil objektorientierten Editors kann man eigene Betätigungsfelder kreieren. Ein weiteres Highlight sind die getrennt anwählbaren Szenarien, in denen die Popgruppe „Die Prinzen“ hör- und sichtbar auftritt.





## BUDGET

## Diablo

Wer Blizzards teuflisch gutes Action-Rollenspiel (87%, Hit) noch nicht kennt, kann das jetzt in der Softprice-Serie von Infogrames für nur **29,95 DM** nachholen. Aber dalli, denn der Nachfolger hockt schon in den Startlöchern!



## Funsoft-Classics

Der deutsche Distributor hat seine Budgetreihe um drei Klassiker erweitert. Das Star-Wars-Actionspektakel **Shadows of the Empire** (87%, Hit) und der Western-Shooter **Outlaws** (78%), beide von Lucas Arts, kosten ab sofort bloß noch je **39,95 DM**. Und die bizarre Echtzeitstrategie **Leviathan** (72%) aus der Logic Factory ist sogar schon für **29,95 DM** zu haben.



## Green Pepper Best Entertainment

Auch Novitas vermeldet in Zusammenarbeit mit Microprose drei Neuzugänge in der gepfefferten Billigabteilung. Mit der klassischen U-Boot-Simulation **Silent Service 2** (92%, Hit) darf man nun bereits für **9,95 DM** abtauchen; das Echtzeitstrategical **This Means War** (75%) und den WW2-Flugi **1942 – The Pacific Air War** (79%) gibt's für jeweils **19,95 DM**.



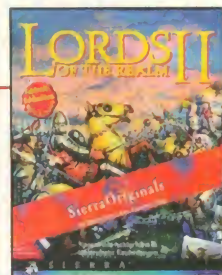
## Power Plus

Ein Trio bereichert auch die hauseigene Schnäppchenserie von Microprose. Zum Preis von jeweils **29,90 DM** kann man bei **X-Com: Apocalypse** (85%, Hit) auf rundenbasierte Alienhatz gehen, mit Kalistos ansehnlicher Raserei **Ultimate Race Pro** (79%) durchstarten oder sich via **Addiction Pinball** (77%) von Team 17 die Flipperkugeln geben.



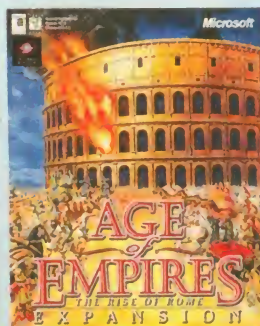
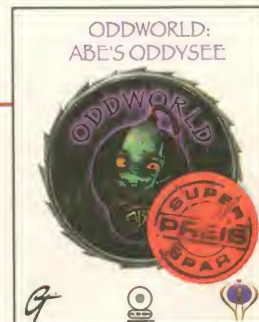
## Sierra Originals

Sierra läßt seine Originale ab sofort in der Originalverpackung und drückt nur den Preis auf **29,95 DM**. Dafür gibt es nun auch **Leisure Suit Larry 7** (82%), das Strategical **Lords of the Realm 2** (63%), die Rollis **Betrayal in Antara** (70%) und **Birthright** (81%), **Power Chess** (72%), **3D Ultra Minigolf** (49%) sowie **3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent** (51%).



## Super Spar Preis

Nach einem Jahr überarbeitet GT Interactive Konzept und Design der preiswerten Replay-Reihe. Die Sonderangebote zum Super-Spar-Preis von **29,90 DM** sind allerdings nur verfügbar, solange der Vorrat reicht – nachproduziert wird nicht! Also ran an das famose Jump-and-Run **Oddworld: Abe's Oddysee** (82%) und die grandiose Echtzeitstrategie **Total Annihilation** (85%, Hit)!



## TOP TIP: Age of Empires – Der Aufstieg Roms

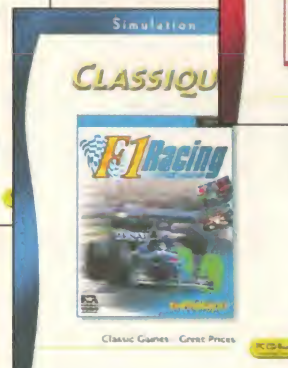
Für das **Add-on zur populären Echtzeitstrategie** läßt Microsoft auch römische Heerscharen aufmarschieren. In drei Kampagnen zu je 20 Szenarien wird man u.a. auf vier neue Völker und bislang nicht gekannte Einheiten wie Kamelreiter, Streitwagen, Kriegsgaleeren oder -elefanten treffen. Apropos Einheiten: Praktischerweise lassen sich davon mittlerweile auch mehrere gleichzeitig produzieren. Verbesserungen gibt es zudem in punkto Optik zu vermelden. Auf den deutlich größer gewordenen Karten finden sich neben 25 zusätzlichen, für diese Epoche typischen Gebäuden auch jede Menge neue Geländeformen. Hochgebirge etwa, tief ins Meer reichende Landzungen oder mediterrane Landschaften. Und natürlich dürfen gesellige Strategen ihre Schlachten auch wieder via Netzwerk bzw. (Null-)Modem schlagen. Preis: ca. **60,- DM**



## BUDGET

### UBI Soft Classique

Sparsamen Zockern bietet der französische Publisher mit seiner brandneuen Budget-Range durchweg hochwertige Games. Am günstigsten fährt man bei **Street Racer** (74%) zu **19,95 DM**. Die ausgefallene U-Boot-Sim **Sub Culture** (86%, Hit) sowie das actionlastige Echtzeitstrategical **Uprising** (76%) kosten je **29,95 DM**. Die Hüpfen **Raymans World** (62%) inklusive **Making of Rayman 2**, **Pandemonium 2** (79%) sowie **Gex 3D** (83%), die Arcade-Biker aus **Redline Racer** (83%) und die rundenstrategischen **Heroes of Might and Magic 2** (74%) wandern für **39,95 DM** das Stück über den Tresen. Und die Genrereferenz **F1 Racing Simulation** (87%, Hit) geht gegen **49,95 DM** an den Start.



## COMPILATIONS

### Descent 1 and 2

Grubenflieger aufgepaßt: Interplay hat jetzt die beiden 3D-Klassiker **Descent 1 und 2** (81% bzw. 80%) in einer Box zum Preis von **59,- DM** vereint. Mit von der Partie sind die 100 von Spielern erstellten **Levels of the World** sowie der **Mission Builder 2**, um auch mal selbst so was machen zu können.



### Full Wormage

Die genialen Wurmierschlachten von Team 17 schickt Microprose hier gesammelt an die Front. Gegen einen Sold von **99,95 DM** bekommen humorvolle Strategen das aus dem Klassiker **Worms** (87%, Hit) nebst Add-on **Reinforcements** bestehende „Worms United“, den Nachfolger **Worms 2** (80%) sowie den wurmigen Flippertisch aus **Addiction Pinball** (77%).



### Great Battles Collectors Edition

Die englischsprachigen Originalen von Interactive Magics Trilogie über „Große Schlachten der Antike“ gibt es jetzt auch gesammelt. Neben **Alexander der Große** (65%) und **Hannibal** (65%) mit überarbeiteter Landschaftsgrafik und flotterem Gameplay sowie **Julius Caesar** (64%) warten drei ganz neue Gefechte auf geschichtsinteressierte Rundenstrategen: Alexanders „The Battle of Paraitacene 317 v.Chr.“, Hannibals „The Battle of Dertosa 215 v.Chr.“ und Caesars „The Battle of the Rhine 58 v.Chr.“. Außerdem kann man dank eines Szenario-Editors die drei Feldherren auch gegeneinander antreten lassen und dabei sämtliche Einheiten ihrer Epochen gleichzeitig einsetzen. Die Compilation ist bislang nur als Import für umgerechnet etwa **70,- DM** erhältlich. Wer bereits ein, zwei oder gar alle drei Spiele besitzt, kann den Preis aber durch Einsendung der Original-CDs oder der Handbuchtitelseite auf bis zu **25,- DM** drücken.



### Total Heaven 2

Blue Bytes zweite Spielesammlung wird ihrem Titel gerecht: Zum Preis von **89,95 DM** warten drei total himmlische Programme. Da wäre zunächst die hervorragend spielbare Action-Sim **Extreme Assault** (87%, Hit). Mittlerweile gibt es auf der Homepage des Herstellers für den Heli übrigens einen Voodoo 2-Patch – einfach mal nach <http://www.bluebyte.de> knattern. Auf den Spuren des Roten Barons liefern sich dann waghalsige Himmelhunde mit **Flying Corps Gold** packende Luftkämpfe. Und das originelle Actionstrategical **Worms 2** (80%) garantiert zum guten Schluß noch witzige Multiplayerduelle.



ARI GAMES

# HANSE 1480

## Das Vermächtnis



# FUGGER-FÜCHSE AUFGEPASST !!!

Produktinfo 024

**49,95**

unverbindliche Preisempfehlung



ARI DATA CD GmbH - Germany  
Hans-Böckler-Straße 13 · D-47877 Willich  
Tel.: +49 (0) 2154-9476-0  
Fax: +49 (0) 2154-9476-42  
Internet: <http://www.ari-data.de>  
e-mail: [aridrom@aol.com](mailto:aridrom@aol.com)

Die historische Wirtschafts-  
simulation von ARI-Games  
mit toller Grafik für 1-4 Spieler

## Jetzt erhältlich !





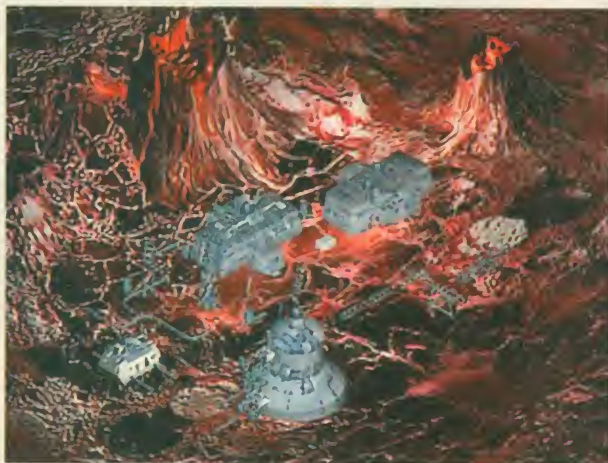
### KOZAAR

<http://www.kozaar.com>

Kozaar ist Firmenname und (Spiel-)Programm gleichermaßen: Auf seinem Server will der französische Entwickler demnächst einen futuristischen Mix aus Strategie und Eroberung bereitstellen, dessen Handlungsfreiraum bis zu 100 elitäre Online-Astronauten pro Partie begeistern soll.



Auf der scrollbaren Raumkarte sind die Planeten bis zur Erkundung vernebelt



Kolonien werden im kargen Iso-Look auf- und ausgebaut

errichten. Andere mögen sich vielleicht auf Allianzen konzentrieren, um für Überfälle gewappnet zu sein. Auch den Austausch von Forschungsergebnissen wie Waffenentwicklung wollen die Programmierer ermöglichen. Einzelkämpfer mögen indes eine Karriere als Raumpirat anstreben und sich auf Überfälle auf Kolonien oder Raumschiffe spezialisieren. Kurzum, eine Art „Elite“ für den Online-Betrieb als Mischung aus Echtzeit und Rundentakt. So soll jeder Spieler alle drei Stunden eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten auf sein Konto erhalten, die er in Bewegung oder Ausbau von Raumflotte bzw. Kolonie investiert. Die Schlachten werden dagegen in Echtzeit ablaufen, wobei für Neuankömmlinge die ersten fünf Tage Schonzeit angesagt ist.

Schonzeit haben die Systemressourcen hier wohl generell, denn die Grafik in Fenstertechnik à la Windows ist eher zweckmäßig denn sehenswert. Auf der anderen Seite dürfte der Software-Download entsprechend flott ausfallen – bislang sind auf

Das All, unendliche Draufsicht-Weiten. Als Spieler wird man sie aus der Kommandozone seines Raumschiffes zu



sehen bekommen, wobei sich die Nebel (wie bei Echtzeitstrategie üblich) erst bei näherer Erkundung lüften. Kommt ein Planet in Sicht, kann dieser analysiert, getauft und gegebenenfalls auch kolonisiert werden. Dann errichtet man eine Basis und stattet sie mit den passenden Geräten aus, damit die angesiedelte Bevölkerung eventuell Gold, Uran oder den titelgebenden Phantasiakristall Kozaar aus Bergwerken kratzen kann. Damit wird die Produktion von Nahrungsmitteln, Gewürzen, Drogen oder Raumschiffen finanziert, um Handelsgüter für die bis zu 100 Mitspieler pro Partie parat zu haben.

Jetzt soll es so richtig spannend werden, etwa, indem besonders gewiefte Geschäftsleute ein Monopol auf bestimmte Güter

**Handlungsfreiheit  
für freie Händler**



der Kozaar-Homepage nur Infos, ein Forum usw. verfügbar. Daher stehen auch die Hardwarevoraussetzungen noch wortwörtlich in den Sternen, dito die zu erwartende Teilnahmegebühr. Fix ist bloß, daß in diesem Teil des Universums wohl Englisch oder Französisch (sowohl bei den Spieltexten als auch im Chat) Amtssprache sein wird. (rf)

Ob Infotafeln oder Hyper-sprung, grafisch müssen überwiegend Win-typische Fenster genügen

### Kozaar

**HERSTELLER:** Kozaar  
**GENRE:** SF-Strategie  
**ERSCHEINT:** 1. Quartal 1999  
**HOMEPAGE:** englisch/französisch

Bei Erscheinen dieser Ausgabe sollte bereits ein kostenloser Betatest am Kozaar-Server angelaufen sein. Nähere Infos sowie die Software zur Teilnahme werden auf der Homepage bereitgestellt.



### ANARCHY ONLINE

<http://www.funcom.com>

Bislang regierte bei Funcom eher Strategie denn Anarchie: Von den Norwegern kennen Online-Gamer etwa „Paradigm Shift“ und „Backgammon“. Mitte kommenden Jahres soll man sie als Konkurrenten für Lord British und sein „Ultima Online“ kennenlernen.

Tausende Spieler und ebenso viele Monster sollen die Welt von Anarchy bevölkern



Unterstützung für 3Dfx-Beschleuniger garantiert schöne Lichteffekte für Innen- und Außenwelten

Schauplatz des anarchistischen Multiplayer-Rollenspiels wird ein vorerst noch namenloser Planet. Dort schürft die mächtige Omni-Tek Corporation nach dem Metall Anarkium, aus dem Implantate gefertigt werden, deren Träger körperlich und geistig zu Höchstform auflaufen. Klar, daß auch andere Parteien an solchen Hirn-Turbos interessiert sind – logisch, daß zu goldrauschartigen Zeiten nicht immer alles schön ordentlich abläuft...

Science-fiction statt Fantasy also, ansonsten alles ultimativ? Jedenfalls wird man sich auch hier ein Alter ego nach Maß schneiden dürfen: Zwei Geschlechter, vier Rassen sowie stolze 60 Charaktereigenschaften werden zur Wahl stehen. Auch die Hautfarbe seines Polygonhelden wird man nachbessern dürfen; zudem stehen verschiedene Klamotten bereit. Dann geht es hinaus in eine rotierbare 3D-Welt (mit Unterstützung für 3Dfx-Beschleuniger), um sich in Konkurrenz zu Tausenden von Gleichgesinnten eine virtuelle Existenz als Handwerker, Händler, Abenteurer oder Bandit aufzubauen.

### Ein Hirn-Turbo für den Avatar

Ein Rätselgenerator soll immer wieder neue Problemstellungen aufwerfen, deren Lösung den einzelnen oft genug überfordern wird. Interaktion und Teamwork sind schließlich die wichtigsten Bestandteile eines solchen Online-Rollis. Das dürfte insbesondere bei den Kämpfen gegen zahlreiche Aliens so sein, in denen vielfach nur aufeinander eingespielte Gruppen echte Siegchancen haben werden: Während man selbst den Feind vielleicht mit Schußwaffen beharkt, lassen verbündete Implantatträger u.a. Energieblitze und Gedankenblocker sprechen. Die Programmierer selbst wollen das Treiben derweil im Hintergrund als „Götter“ überwachen und immer wieder mal auf das Schicksal der Spieler Einfluß nehmen. Zugegeben, was auf der hübschen und übersichtlichen Funcom-Homepage zu diesem frühen Zeitpunkt an harten Facts über das Spiel vorliegt, ist arg dürftig. Unsere (hoffentlich auch im Netz bald nachgereichten) Informationen reichen aber aus, um berechtigte Hoffnungen auf den ersten ernsthaften Konkurrenten für Origins „Ultima Online“ zu wecken. Und eine kleine futuristische Abwechslung könnte ja so manchem Avatar das Hirn-Implantat gegen Langeweile ersparen! (rf)



Übermächtige Monster und immer neue Rätsel sollen Teamwork zur ersten Heldenpflicht erheben

### ● Anarchy Online

HERSTELLER:	Funcom
GENRE:	SF-Rollenspiel
ERSCHEINT:	Sommer 1999
HOMEPAGE:	multilingual, auch deutsch

Demnächst wird Bertelsmanns Game-Channel ([www.gamechannel.de](http://www.gamechannel.de)) alle deutschsprachigen Spieldienste von Funcom anbieten, also auch diesen futuristischen Konkurrenten zu „Ultima Online“



### MANKIND

<http://www.mankind.net>

Die meisten Onlinespiele heutzutage sind noch nicht ausgereift: Mal ist die Teilnehmerzahl arg begrenzt, dann wieder geht der Server bei zuviel Zulauf in die Knie. Bei Vibes in Paris entsteht derzeit 3D-Welt-raumstrategie, die all diese Probleme vergessen machen will.



### Nieder mit der Sprachbarriere!

Unser erster Ausflug in die schöne, neue Welt des grenzenlosen Onlinegamings beginnt in einer Zweieinhalbzimmerwohnung mitten in der französischen Metropole: An drei Schreibtischen arbeiten sieben unabhängige Entwickler an der virtuellen Revolution. Das Universum von Mankind soll unbegrenzt viele Strategen in einem Spiel vereinen, ohne daß diese mit Übertragungsproblemen zu kämpfen hätten. Ein eingebautes Übersetzungsprogramm will dabei Sprachbarrieren niederreißen, während eine Voice-Mail-Funktion die Kommunikation gleicher Zungen erleichtert.

So überzeugt sind die Macher von ihren gut 900 Millionen Planeten (jeder mit eigenem Wetter, Bodenschätzen usw.), daß sie das Programm mit funktionellen Einschränkungen über die Shareware-Schiene vertreiben wollen – natürlich auch auf unserer Begleit-CD. Erst bei Registrierung sollen dann rund 90 Mark fällig werden, aber keine weiteren Gebühren für die Server-Nutzung. Dennoch ist jährlich ein umfangreiches Update mit Überraschungen (Stichwort: E.T.) und neuen Features geplant. Außerdem konnte man die renommierte Firma Cryo als Vertriebspartner für eine zusätzliche Vermarktung über Shops gewinnen.

Enorm wichtig ist die Entwicklung neuer Technologien in solchen Forschungszentren



Über die Menüleiste links werden Befehle erteilt, rechts Einheiten ausgewählt



Um optimale Übertragungsraten zu garantieren, bevölkern 2D-Bitmaps wie dieses Raumschiff das ansonsten voll dreidimensionale Spiel



## „DIE TOTALE ONLINE-FREIHEIT!“

**Projektleiter Frank De Luca zur Philosophie hinter Mankind:** „Wir fanden Spiele, denen Online-Tauglichkeit nur übergestülpt wurde, schon immer höchst unbefriedigend. Selbst Ultima Online ist eigentlich doch nur ein überarbeitetes Solo-Rolli, an dem viele Übertragungsfehler letzten Endes den Spaß verleiden. Bei Mankind soll es das alles nicht geben; hier wollen wir unseren ganz persönlichen Traum vom ersten richtigen Online-Game verwirklichen. Da wird es zwar Aufträge geben, aber keinerlei Zwang, diese auch anzunehmen. Das Wunderbare wird ja gerade die völlige Freiheit für die Spieler – sie allein schreiben die Geschichte dieses Universums!“



## Her mit echter 3D-Grafik!

Der Spieler startet in einer kreisförmigen Galaxie als Bürger eines von zwei verfeindeten Imperien. Später darf er die Seite wechseln, als Freibeuter das All unsicher machen, einen neuen Clan oder sogar ein eigenes Imperium gründen. Doch dazu wird er sich erst mal mit seinem mageren Grundkapital und dem popligen Standardschiff hocharbeiten müssen; etwa durch Auftragsannahme. Hat man sich dann auf einem Planeten niedergelassen, sind Förderanlagen, Wohnhäuser, ja, ganze Städte zu errichten. An dieser Stelle erinnert Mankind ein wenig an Sim City, nur daß die hiesigen Planetenoberflächen komplett dreidimensional dargestellt werden.

Durch die Erforschung neuer Technologien sollen nach und nach Luft-, Wasser- und Raumfahrzeuge entwickelt und verbessert werden; im Orbit der Planeten entstehen Raumstationen. Einer der Schlüssel zum Erfolg werden dabei Bündnisse sein. Zumal das virtuelle Leben ja auch dann noch weitergeht, wenn der eigene Rechner abgeschaltet ist. Dann können drei Verteidigungstaktiken vorgegeben werden, umfangreiche Forschungsaufträge sind automatisiert. Doch wer zu lange offline bleibt, den bestraft natürlich die Konkurrenz: Wenn von der Flotte nur mehr ein Schiffchen übrig ist, muß man eben wieder ganz von vorne anfangen... (mt)



Die Planetenoberflächen lassen sich zoomen und drehen – ein Online-Luxus, der spezielle Algorithmen für verzögerungsfreie Datenübertragung erfordert



Die Entwickler von Vibes kennen sich bereits seit der Schule und haben daher kein Problem mit der räumlichen Enge

## Mankind

<b>HERSTELLER:</b>	Vibes/Cryo
<b>GENRE:</b>	SF-Strategie
<b>ERSCHEINT:</b>	Weihnachten 1998
<b>HOMEPAGE</b>	englisch/französisch

Das Projekt (900 Mio. Planeten, 160 Einheiten-typen, Unterstützung für 3D-Beschleuniger) wird unbegrenzt vielen Spielern gleichzeitig offen stehen und über ein Übersetzungsprogramm sowie eine Voice-Mail-Funktion verfügen – im Shareware-Vertrieb mit jährlichen Updates, die etwa die Einheiten auf 400 erhöhen.

# Wir wollen's wissen

Reviews lesen ist ja okay und wir strengen uns auch müchtig an, die besten und aktuellsten Tests weit und breit zu haben. Aber vor allem: BEI UNS KANN JEDER LESER AUCH SELBST SEINE MEINUNG ZU ALLEN SPIELEN, DIE WIR GETESTET HABEN, SCHREIBEN. Besser noch: die besten Einsendungen werden belohnt.

WWW.GAMESMANIA.COM

**GAMESMANIA**

Das Spielmagazin im Netz

[www.gamesmania.com](http://www.gamesmania.com)

Reviews, Previews,  
Demos, News,  
Cheats & mehr.



### STELLAR EMPEROR

<http://www.gamestorm.com>

Auf Kesmais Gamestorm-Server tummeln sich mittlerweile Online-Spiele für jeden Geschmack. Da wird gekartet, geschossen und neuerdings auch regiert: Wer kann eine ganze Galaxis unter seiner Fuchtel halten?

Okay, zunächst einmal muß das Sternenreich freilich erobert und ausgebaut werden. Noch davor steht ein rund 5 MB starker Download am Dienstplan, der die Startsoftware nebst Programmdateien auf die Festplatte schaufelt. Dann wird dem Kind ein Name gegeben und der frisch eingerichtete Account durch ein Paßwort geschützt – schon stehen vier erobungsbereite Galaxien zur Wahl.

Im Sternenhafen seiner Begierde ist der Imperator in spe zunächst als Kapitän eines Scout-Schiffes unterwegs. Per Hyperraumsprung klappert man die benachbarten Systeme auf der scrollbaren Karte in Echtzeit ab, um Planeten mit geeigneten Lebensbedingungen zu finden. Vor Ort genügt jeweils ein Druck aufs Knöpfchen, schon weiß man alles über Gravitation, Erzvorkommen oder Atmosphäre des aktuellen der über 4.000 Gestirne. Sind die Daten vielversprechend, wird eine Basis errichtet. Und sollte schon eine neutrale Kolonie vorhanden sein, kann man sie auch übernehmen.

### 16.000 Planeten für den Galakto-Cäsar

Jeder dem Reich zugefügter Planet bedarf der Überwachung hinsichtlich des Abbaus von Rohstoffen und der Produktion weiterer Schiffe (fünf Typen sind möglich), Truppen und Waffensysteme. Mit verbesserten Raumkutschen, Torpedos und Landtruppen fällt man anschließend über gegnerische Frachter oder befestigte Kolonien her; auch befristete Allianzen mit Mitspielern sind möglich. Und wer innerhalb von vier Wochen Realzeit die meisten Punkte auf sein Konto geschaufelt hat (so was gibt es für jede Eroberung, Besiedelung usw.), darf sich den Lorbeerkrans des Galakto-Cäsars aufsetzen.

Stellar Emperor bietet also typische Eroberungsstrategie. Typisch auch, was die unauffällige Draufsichtgrafik im All betrifft. Im Verwaltungstrakt darf man sich erst recht keine Spezialeffekte erhoffen, hier müssen hübsch gerenderte Standbilder genügen. Halb so schlimm, würde in der Datenflut nicht immer wieder mal die Übersicht untergehen. Die Steuerung via Maus und Keyboard ist aber relativ narrensicher gelöst, die kargen Soundeffekte sind abschaltbar. Weil die ersten 30 Tage am Gamestorm-Server zudem kostenlos sind, gibt es gegen eine Probeeroberung wenig einzuwenden. (rf)



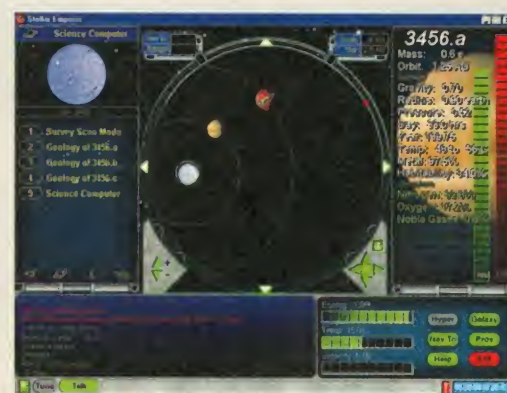
Industry	Employed	Capacity	Employed %	Assigned % Population	% of Engineering Construction Effort
Hydroponics	0	0	0.00%		
Farming	226	4,52%			
Services	900	1,004	18.00%	18.00	30.00
Mining	907	1,012	18.14%	18.14	30.00
Engineering	311	350	6.30%	6.30	30.00
Armaments	225	250	4.50%	4.50	5.00
Ship Yards	450	500	9.00%	9.00	5.00
Housing	1,479	29.55%	29.56		
Bureaucrats	500	10.00%	90.00%	100.00%	
Unemployed	0	0.00%			

Update 62h Jacks Stern Population: 5,005  
Habitability: 98.74 % Metal Rating: 44.65 % Cancel

Die Infotafeln im Stil gerenderter Standgrafiken lassen häufig an Übersicht zu wünschen übrig



Funk auf 999 Kanälen ermöglicht den Chat mit anderen Möchtegern-Eroberern (etwa zwecks Gründung einer Allianz), wahlweise lassen sich damit auch interstellare News empfangen



Solche zoom- und scrollbaren Karten repräsentieren die vier verfügbaren Galaxien mit jeweils 4.000 Planeten

Präsentation  
Bedienung  
Motivation  
Sprache: englisch

Weltraumerobung in Echtzeit für mehrere Dutzend Imperatoren, benötigt zumindest einen 486 DX2/66 mit 8 MB RAM, 15 MB auf der HD, Win 95/98 und ein 9.600 Baud-Modem. Die ersten 4 Wochen auf dem Server sind kostenlos, danach werden monatlich 10 US-Dollar erhoben.



# Inserenten- verzeichnis

<b>Ari Data</b>	<b>111</b>
Produktinfo	024
<b>Activision</b>	<b>48/49</b>
Produktinfo	006
<b>Blackstar Multimedia</b>	<b>45</b>
Produktinfo	023
<b>CDV</b>	<b>151</b>
Produktinfo	002
<b>Cendant</b>	<b>41,89</b>
Produktinfo	029,032
<b>Conitec</b>	<b>137</b>
Produktinfo	046
<b>Electronic Arts</b>	<b>11,31</b>
Produktinfo	022,017
<b>Elsa</b>	<b>81</b>
Produktinfo	015
<b>Empire</b>	<b>53,121/123/125</b>
Produktinfo	031,044
<b>Endor</b>	<b>143</b>
Produktinfo	018
<b>Game It!</b>	<b>119</b>
Produktinfo	039
<b>Gamesmania</b>	<b>115</b>
Produktinfo	047
<b>Guillemot</b>	<b>2</b>
Produktinfo	001
<b>Infogrames</b>	<b>9,19,57,65,70/71</b>
Produktinfo	028,030,026,025,008
<b>Interact by Jöllenbeck</b>	<b>7</b>
Produktinfo	040
<b>Interactive Magic</b>	<b>75</b>
Produktinfo	027
<b>Joker Verlag</b>	<b>34/37</b>
<b>Magic Bytes</b>	<b>60/61</b>
Produktinfo	009
<b>Magic Line</b>	<b>127</b>
Produktinfo	048
<b>Matrox</b>	<b>152</b>
Produktinfo	003
<b>Microsoft</b>	<b>26/27,84/85</b>
Produktinfo	005,004
<b>MVG</b>	<b>135</b>
Produktinfo	014
<b>Novitas</b>	<b>99</b>
Produktinfo	043
<b>Okay Soft</b>	<b>69</b>
Produktinfo	041
<b>Philip Morris</b>	<b>23</b>
<b>Prism Leisure</b>	<b>103</b>
Produktinfo	016
<b>Pro Concept</b>	<b>97</b>
Produktinfo	045
<b>Sega</b>	<b>77/79</b>
Produktinfo	042
<b>Softgold</b>	<b>94/95</b>
Produktinfo	007
<b>Take 2</b>	<b>13,55</b>
Produktinfo	021,033
<b>Ubi Soft</b>	<b>67</b>
Produktinfo	020

☎ 0180/522 5300  
0831/57 51 57

② Telefax: 0831/57 51 555  
③ Internet: <http://www.gameit.com>  
④ email: [info@gameit.de](mailto:info@gameit.de)  
⑤ T-Online: ★Gameit#  
⑥ Game It! - D-87488 Betzgau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) und innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Entscheidungstermin besteht.

• Bei Nichtanlieferung berechnen wir DM 120,- als Schadenersatz.  
• Rücksendungen übernimmt vorher abzugeben.  
• Nachnahmezahlung DM 699,- + 3,- Portogebühr, ab 200,- frei.  
• Vorname/Schick DM 699,- ab DM 200,- frei.

Preisstand 15.10.98 \* = noch nicht verfügbar am 15.10.  
N = Neu im Programm P = Preisänderung

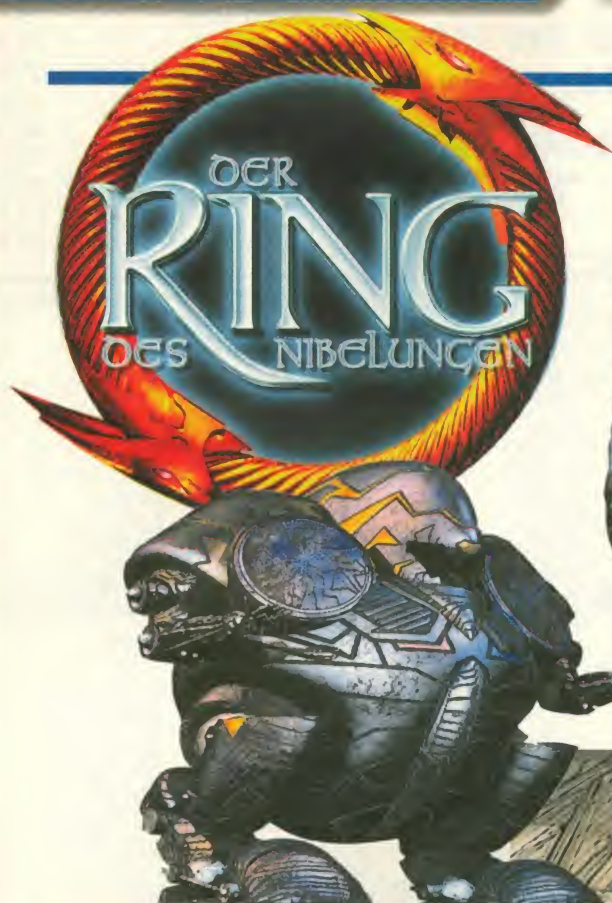
**Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch**  
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:  
Game It! - A-8881 Jungholz - Tel. 05676/8372  
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch

## PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	11
7th Guest	11
3D2 Pacific Air War	11
944 Across the Rhine	11
Acas of the Deep	11
Airlines	11
Albion Classic	11
Ancient Empires	11
Asse der 1918	11
Battle Isle 2 - Data	11
Battle Zone	11
Beasts & Bumpkins Cl.	11
Black Runner	11
Bluffs 2	11
Bluffs 3	11
Bluffs 4	11
Bluffs 5	11
Bluffs 6	11
Bluffs 7	11
Bluffs 8	11
Bluffs 9	11
Bluffs 10	11
Bluffs 11	11
Bluffs 12	11
Bluffs 13	11
Bluffs 14	11
Bluffs 15	11
Bluffs 16	11
Bluffs 17	11
Bluffs 18	11
Bluffs 19	11
Bluffs 20	11
Bluffs 21	11
Bluffs 22	11
Bluffs 23	11
Bluffs 24	11
Bluffs 25	11
Bluffs 26	11
Bluffs 27	11
Bluffs 28	11
Bluffs 29	11
Bluffs 30	11
Bluffs 31	11
Bluffs 32	11
Bluffs 33	11
Bluffs 34	11
Bluffs 35	11
Bluffs 36	11
Bluffs 37	11
Bluffs 38	11
Bluffs 39	11
Bluffs 40	11
Bluffs 41	11
Bluffs 42	11
Bluffs 43	11
Bluffs 44	11
Bluffs 45	11
Bluffs 46	11
Bluffs 47	11
Bluffs 48	11
Bluffs 49	11
Bluffs 50	11
Bluffs 51	11
Bluffs 52	11
Bluffs 53	11
Bluffs 54	11
Bluffs 55	11
Bluffs 56	11
Bluffs 57	11
Bluffs 58	11
Bluffs 59	11
Bluffs 60	11
Bluffs 61	11
Bluffs 62	11
Bluffs 63	11
Bluffs 64	11
Bluffs 65	11
Bluffs 66	11
Bluffs 67	11
Bluffs 68	11
Bluffs 69	11
Bluffs 70	11
Bluffs 71	11
Bluffs 72	11
Bluffs 73	11
Bluffs 74	11
Bluffs 75	11
Bluffs 76	11
Bluffs 77	11
Bluffs 78	11
Bluffs 79	11
Bluffs 80	11
Bluffs 81	11
Bluffs 82	11
Bluffs 83	11
Bluffs 84	11
Bluffs 85	11
Bluffs 86	11
Bluffs 87	11
Bluffs 88	11
Bluffs 89	11
Bluffs 90	11
Bluffs 91	11
Bluffs 92	11
Bluffs 93	11
Bluffs 94	11
Bluffs 95	11
Bluffs 96	11
Bluffs 97	11
Bluffs 98	11
Bluffs 99	11
Bluffs 100	11
Bluffs 101	11
Bluffs 102	11
Bluffs 103	11
Bluffs 104	11
Bluffs 105	11
Bluffs 106	11
Bluffs 107	11
Bluffs 108	11
Bluffs 109	11
Bluffs 110	11
Bluffs 111	11
Bluffs 112	11
Bluffs 113	11
Bluffs 114	11
Bluffs 115	11
Bluffs 116	11
Bluffs 117	11
Bluffs 118	11
Bluffs 119	11
Bluffs 120	11
Bluffs 121	11
Bluffs 122	11
Bluffs 123	11
Bluffs 124	11
Bluffs 125	11
Bluffs 126	11
Bluffs 127	11
Bluffs 128	11
Bluffs 129	11
Bluffs 130	11
Bluffs 131	11
Bluffs 132	11
Bluffs 133	11
Bluffs 134	11
Bluffs 135	11
Bluffs 136	11
Bluffs 137	11
Bluffs 138	11
Bluffs 139	11
Bluffs 140	11
Bluffs 141	11
Bluffs 142	11
Bluffs 143	11
Bluffs 144	11
Bluffs 145	11
Bluffs 146	11
Bluffs 147	11
Bluffs 148	11
Bluffs 149	11
Bluffs 150	11
Bluffs 151	11
Bluffs 152	11
Bluffs 153	11
Bluffs 154	11
Bluffs 155	11
Bluffs 156	11
Bluffs 157	11
Bluffs 158	11
Bluffs 159	11
Bluffs 160	11
Bluffs 161	11
Bluffs 162	11
Bluffs 163	11
Bluffs 164	11
Bluffs 165	11
Bluffs 166	11
Bluffs 167	11
Bluffs 168	11
Bluffs 169	11
Bluffs 170	11
Bluffs 171	11
Bluffs 172	11
Bluffs 173	11
Bluffs 174	11
Bluffs 175	11
Bluffs 176	11
Bluffs 177	11
Bluffs 178	11
Bluffs 179	11
Bluffs 180	11
Bluffs 181	11
Bluffs 182	11
Bluffs 183	11
Bluffs 184	11
Bluffs 185	11
Bluffs 186	11
Bluffs 187	11
Bluffs 188	11
Bluffs 189	11
Bluffs 190	11
Bluffs 191	11
Bluffs 192	11
Bluffs 193	11
Bluffs 194	11
Bluffs 195	11
Bluffs 196	11
Bluffs 197	11
Bluffs 198	11
Bluffs 199	11
Bluffs 200	11
Bluffs 201	11
Bluffs 202	11
Bluffs 203	11
Bluffs 204	11
Bluffs 205	11
Bluffs 206	11
Bluffs 207	11
Bluffs 208	11
Bluffs 209	11
Bluffs 210	11
Bluffs 211	11
Bluffs 212	11
Bluffs 213	11
Bluffs 214	11
Bluffs 215	11
Bluffs 216	11
Bluffs 217	11
Bluffs 218	11
Bluffs 219	11
Bluffs 220	11
Bluffs 221	11
Bluffs 222	11
Bluffs 223	11
Bluffs 224	11
Bluffs 225	11
Bluffs 226	11
Bluffs 227	11
Bluffs 228	11
Bluffs 229	11
Bluffs 230	11
Bluffs 231	11
Bluffs 232	11
Bluffs 233	11
Bluffs 234	11
Bluffs 235	11
Bluffs 236	11
Bluffs 237	11
Bluffs 238	11
Bluffs 239	11
Bluffs 240	11
Bluffs 241	11
Bluffs 242	11
Bluffs 243	11
Bluffs 244	11
Bluffs 245	11
Bluffs 246	11
Bluffs 247	11
Bluffs 248	11
Bluffs 249	11
Bluffs 250	11
Bluffs 251	11
Bluffs 252	11
Bluffs 253	11
Bluffs 254	11
Bluffs 255	11
Bluffs 256	11
Bluffs 257	11
Bluffs 258	11
Bluffs 259	11
Bluffs 260	11
Bluffs 261	11
Bluffs 262	11
Bluffs 263	11
Bluffs 264	11
Bluffs 265	11
Bluffs 266	11
Bluffs 267	11
Bluffs 268	11
Bluffs 269	11
Bluffs 270	11
Bluffs 271	11
Bluffs 272	11
Bluffs 273	11
Bluffs 274	11
Bluffs 275	11
Bluffs 276	11
Bluffs 277	11
Bluffs 278	11
Bluffs 279	11
Bluffs 280	11
Bluffs 281	11
Bluffs 282	11
Bluffs 283	11
Bluffs 284	11
Bluffs 285	11
Bluffs 286	11
Bluffs 287	11
Bluffs 288	11
Bluffs 289	11
Bluffs 290	11
Bluffs 291	11
Bluffs 292	11
Bluffs 293	11
Bluffs 294	11
Bluffs 295	11
Bluffs 296	11
Bluffs 297	11
Bluffs 298	11
Bluffs 299	11
Bluffs 300	11
Bluffs 301	11
Bluffs 302	11
Bluffs 303	11
Bluffs 304	11
Bluffs 305	11
Bluffs 306	11
Bluffs 307	11
Bluffs 308	11
Bluffs 309	11
Bluffs 310	11
Bluffs 311	11
Bluffs 312	11
Bluffs 313	11
Bluffs 314	11
Bluffs 315	11
Bluffs 316	11
Bluffs 317	11
Bluffs 318	11
Bluffs 319	11
Bluffs 320	11
Bluffs 321	11
Bluffs 322	11
Bluffs 323	11
Bluffs 324	11
Bluffs 325	11
Bluffs 326	11
Bluffs 327	11
Bluffs 328	11
Bluffs 329	11
Bluffs 330	11
Bluffs 331	11
Bluffs 332	11
Bluffs 333	11
Bluffs 334	11
Bluffs 335	11
Bluffs 336	11
Bluffs 337	11
Bluffs 338	11
Bluffs 339	11
Bluffs 340	11
Bluffs 341	11
Bluffs 342	11
Bluffs 343	11
Bluffs 344	11
Bluffs 345	11
Bluffs 346	11
Bluffs 347	11
Bluffs 348	11
Bluffs 349	11
Bluffs 350	11
Bluffs 351	11
Bluffs 352	11
Bluffs 353	11
Bluffs 354	11
Bluffs 355	11
Bluffs 356	11
Bluffs 357	11
Bluffs 358	11
Bluffs 359	11
Bluffs 360	11
Bluffs 361	11
Bluffs 362	11
Bluffs 363	11
Bluffs 364	11
Bluffs 365	11
Bluffs 366	11
Bluffs 367	11
Bluffs 368	11
Bluffs 369	11
Bluffs 370	11
Bluffs 371	11
Bluffs 372	11
Bluffs 373	11
Bluffs 374	11
Bluffs 375	11
Bluffs 376	11
Bluffs 377	11
Bluffs 378	11
Bluffs 379	11
Bluffs 380	11
Bluffs 381	11
Bluffs 382	11
Bluffs 383	11
Bluffs 384	11
Bluffs 385	11
Bluffs 386	11
Bluffs 387	11
Bluffs 388	11
Bluffs 389	11
Bluffs 390	11
Bluffs 391	11
Bluffs 392	11
Bluffs 393	11
Bluffs 394	11
Bluffs 395	11
Bluffs 396	11
Bluffs 397	11
Bluffs 398	11
Bluffs 399	11
Bluffs 400	11
Bluffs 401	11
Bluffs 402	11
Bluffs 403	11
Bluffs 404	11
Bluffs 405	11
Bluffs 406	11
Bluffs 407	11
Bluffs 408	11
Bluffs 409	11
Bluffs 410	11
Bluffs 411	11
Bluffs 412	11
Bluffs 413	11
Bluffs 414	11
Bluffs 415	11
Bluffs 416	11
Bluffs 417	11
Bluffs 418	11
Bluffs 419	11
Bluffs 420	11
Bluffs 421	11
Bluffs 422	11
Bluffs 423	11
Bluffs 424	11
Bluffs 425	11
Bluffs 426	11
Bluffs 427	11
Bluffs 428	11
Bluffs 429	11
Bluffs 430	11
Bluffs 431	11
Bluffs 432	11
Bluffs 433	11
Bluffs 434	11
Bluffs 435	11
Bluffs 436	11
Bluffs 437	11
Bluffs 438	11
Bluffs 439	11
Bluffs 440	11
Bluffs 441	11
Bluffs 442	11
Bluffs 443	11
Bluffs 444	11
Bluffs 445	11
Bluffs 446	11
Bluffs 447	11
Bluffs 448	11
Bluffs 449	11
Bluffs 450	11
Bluffs 451	11
Bluffs 452	11
Bluffs 453	11
Bluffs 454	11
Bluffs 455	11
Bluffs 456	11
Bluffs 457	11
Bluffs 458	11
Bluffs 459	11
Bluffs 460	11
Bluffs 461	11
Bluffs 462	11
Bluffs 463	11
Bluffs 464	11
Bluffs 465	11
Bluffs 466	11
Bluffs 467	11
Bluffs 468	11
Bluffs 469	11
Bluffs 470	11
Bluffs 471	11
Bluffs 472	11
Bluffs 473	11
Bluffs 474	11
Bluffs 475	11
Bluffs 476	11
Bluffs 477	11
Bluffs 478	11
Bluffs 479	11
Bluffs 480	11
Bluffs 481	11
Bluffs 482	11
Bluffs 483	11
Bluffs 484	11
Bluffs 485	11
Bluffs 486	11
Bluffs 487	11
Bluffs 488	11
Bluffs 489	11
Bluffs 490	11
Bluffs 491	11
Bluffs 492	11
Bluffs 493	11
Bluffs 494	11
Bluffs 495	11
Bluffs 496	11
Bluffs 497	11
Bluffs 498	11
Bluffs 499	11
Bluffs 500	11
Bluffs 501	11
Bluffs 502	11
Bluffs 503	11
Bluffs 504	11
Bluffs 505	11
Bluffs 506	11
Bluffs 507	11
Bluffs 508	11
Bluffs 509	11
Bluffs 510	11
Bluffs 511	11
Bluffs 512	11
Bluffs 513	11
Bluffs 514	11
Bluffs 515	11
Bluffs 516	11
Bluffs 517	11
Bluffs 518	11
Bluffs 519	11
Bluffs 520	11
Bluffs 521	11
Bluffs 522	11
Bluffs 523	11
Bluffs 524	11
Bluffs 525	11
Bluffs 526	11
Bluffs 527	11
Bluffs 528	11
Bluffs 529	11
Bluffs 530	11
Bluffs 531	11
Bluffs 532	11
Bluffs 533	11
Bluffs 534	11
Bluffs 535	11
Bluffs 536	11
Bluffs 537	11
Bluffs 538	11
Bluffs 539	11
Bluffs 540	11
Bluffs 541	11
Bluffs 542	11
Bluffs 543	11
Bluffs 544	11
Bluffs 545	11
Bluffs 546	11
Bluffs 547	11
Bluffs 548	11
Bluffs 549	11
Bluffs 550	11
Bluffs 551	11
Bluffs 552	11
Bluffs 553	11
Bluffs 554	11
Bluffs 555	11
Bluffs 556	11
Bluffs 5	



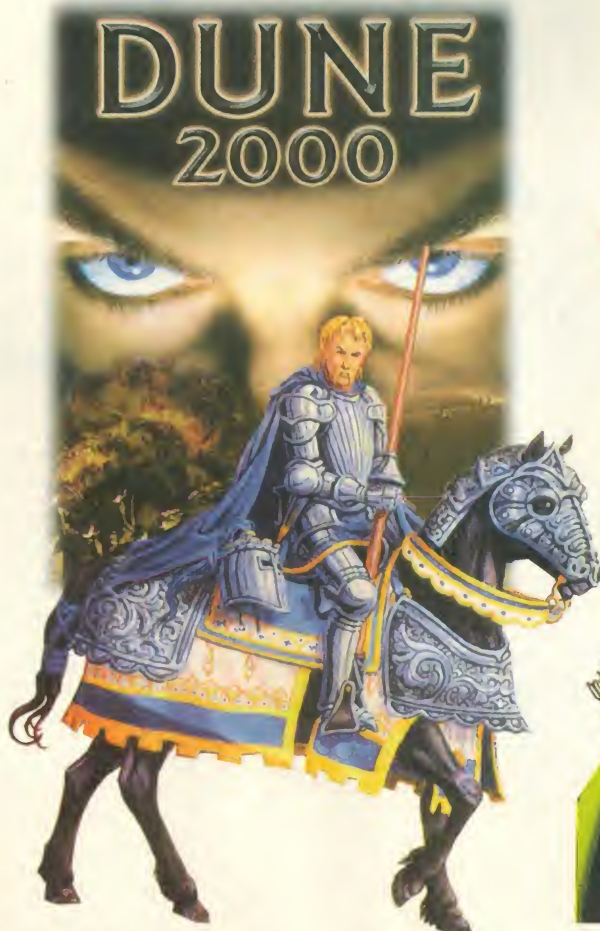


**Gelöst**

**Der Ring des Nibelungen**



**Tips und Tricks**



**Age of Empires:  
Der Aufstieg Roms**

**Barrage**

**Caesar 3**

**Dune 2000**

**Emergency**

**Get Medieval**

**Hardwar**

**Klingon Honor Guard**

**Knights and Merchants**

**NHL 99**

**Rage of Mages**

**Rainbow Six**

**Urban Assault**

**War Games**



## Der Ring des Nibelungen

Bevor wir uns in Wagners und Cryos Sagenwelt stürzen, hier nur noch die obligatorische Anmerkung, daß die unten beschriebenen Schritte den jeweils kürzesten Lösungsweg beschreiben. Zwar kommt man so schnell zum Ziel, doch verpaßt man dadurch etliche Gags am Rande und hochinteressante Szenen von unschätzbarem kulturellen Wert wie z. B. den Tanz der Rheintöchter...

### Kapitel 1: Alberich

**Alberich ist ein tyrannischer Zwerg, der den Göttern ihre Macht neidet. Sein Bruder, Mime, ist geistig ein wenig zurückgeblieben und hat in Nibelheim eine Schmiede errichtet.**



#### Nibelheim

In der rechten Ecke sind mehrere Objekte mitzunehmen: Die kleine blaue Pyramide, der merkwürdige Krug sowie die kleine bemalte Platte, wobei Mime sich weigert, sie herzugeben. Hier hilft nur rohe Gewalt, also einfach mit der Faust auf Mime klicken! Wenn man alle drei Gegenstände hat, kann man die Schmiede verlassen und das Motorrad benutzen. Dazu klicke man auf den Tankdeckel, gehe ins Inventar und stecke das kleine Monster (Glug) in den Tank. Hernach nehme man die blauen Kristalle aus dem Inventar und füttere den Glug damit. Diese Aktion wird jedesmal wiederholt, wenn der Motor keine Geräusche mehr von sich gibt. Mit dem Motorrad fährt man jetzt direkt in den Stauraum (dreieckige Tür links), wo man das Motorrad weiterlaufen läßt. Nachdem man abgestiegen ist, dreht man sich um und geht nach links zu der kleinen Plattform. Dort klickt man auf das Telefon, um mit dem Vorarbeiter der Nibelungen zu reden. Den Regler sollte man dabei in die mittlere Stellung schie-

ben, daraufhin kommt der Scherge herbeigeeilt und bringt nützliche Informationen mit. Danach kehrt man zum Stauraum zurück, wobei man diesmal aber in die andere Richtung der Mine fährt. Im Kontrollraum läßt man ein Puzzle erscheinen, indem man auf den oberen großen, runden Knopf drückt. Die kleine bemalte Platte aus dem Inventar wird in die leere Stelle des Puzzles eingesetzt. Hernach drückt man die kleinen Knöpfe auf der Tafel wie folgt:



Klicken Sie das Puzzle weg (oberer Knopf) und danach auf den unteren großen Knopf. Nach einer kurzen Faustmassage (Achtung: In unserer Version mußte man ein Stück oberhalb des Buttons hämmern!) erscheint eine Holomap der Mine. Manipulieren Sie hier die rotierende Abzweigung am Schnittpunkt so, daß sie mit dem kreisförmigen Raum abschließt. Ein erneuter Knopfdruck läßt die Holomap wieder verschwinden. Anschließend dreht man sich um, geht in Richtung Tunnel und klickt ihn an. An der Tür werden die drei mechanischen Teile so gedreht, daß man einen Mund erhält. In Alberichs Geheimraum gibt es wieder einiges mitzunehmen: Zuerst schaut man sich das Loch im Ei an, so daß man die Anti-G-Elemente erhält. Danach klickt man auf die erste runde Tür und dahinter auf den Taucherhelm. Hier setzt man den Frosch ein (seltsame Logik). Wenn man die anderen runden Türen öffnet, erhält man Hinweise zum späteren Spielverlauf. Wieder im Kontrollraum wird auf der Holomap die rotierende Abzweigung so plazierte, daß der unterirdische Fluß mit dem Stauraum verbunden wird. Dann drückt man den ersten großen Hebel auf der linken Seite nach unten, so daß das Wasser umgelei-

200.000

Kniebeugen,  
570 Kilometer  
in voller  
Montur...



Die 101. Airborne  
In der Normandie

6. Juni 1944:

Die Invasion der Alliierten  
beginnt.

Truppen der Elite-  
Luftlandeeinheit sollen  
hinter feindlichen Linien  
abspringen und das weitere  
Vordringen der  
Deutschen verhindern.



KOCH  
MEDIA

empire  
INTERACTIVE

www.empirestrategy.co.uk  
tel: 089 / 857 95 120



tet wird. Nachdem der rechte Hebel nach unten gezogen ist, kann man den Raum verlassen. Zurück im Stauraum zieht man am Aufzug den rechten Griff. Oben angekommen, geht es geradeaus bis zum Wasser. Man nimmt den Taucherhelm aus dem Inventar und klickt auf das kühle Naß (speichern). Im Wasser geht es geradeaus!

## Im Rhein

Lassen Sie die Rheintöchter links liegen und klicken stetig vorwärts (tapfer bleiben). Dafür erhalten Sie jedesmal einen Schlüssel. Im Wassertunnel, welcher sich unter dem Berg ganz links befindet, liegt auf einem Felsen ein weiterer Schlüssel, mit dem die erste Tür geöffnet wird. Im **Raum der Begierde** klickt man auf das Wasser und erhält einen Fisch (auf der rechten Seite). Diesen platziert man im Aquarium, woraufhin sich der Delphin in eine Rheintochter verwandelt, welche einem ihr Medaillon gibt. Danach geht man zur Tür und verschließt sie mit dem Schlüssel. Hat man das getan, beklickt man bei der Plattform den Lichtstrahl. Im **Raum des Glaubens** klickt man in das erste Loch, woraufhin wieder die Rheintochter erscheint. Ihr gibt man das Medaillon zurück und geht vorwärts. Am zweiten Loch erhält man es abermals und geht weiter zur Tür. Dort dreht man sich um, setzt den Taucherhelm auf und klickt in das dritte Loch. Man findet sich unter Wasser wieder, zusammen mit der Rheintochter, der man ein letztes Mal das Medaillon aushändigt. Sie nimmt es zwar nicht an, doch dafür öffnet sich die Tür, welche man durchschreitet, abschließt und in den nächsten Lichtstrahl hineintritt. Im **Raum der Großzügigkeit** benutzt man das Faust-Icon, um den Spiegel zu zerbrechen, woraufhin man schon wieder mit der Rheintochter konfrontiert wird. Diesmal nimmt sie das Medaillon entgegen und überreicht einem dafür Anti-G-Einheiten. Also ab durch die Tür, abge-

schlossen und hinein ins Licht!

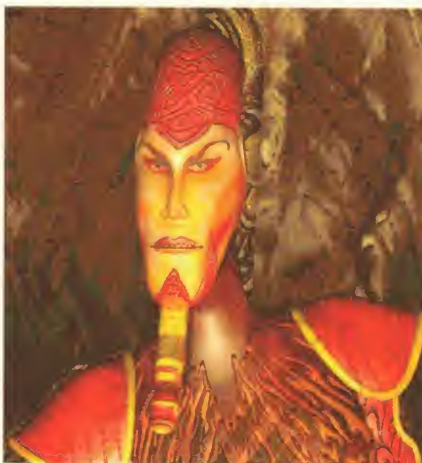
Im **Raum der Opfer** unterhält man sich mit der gepeinigten Rheintochter und beklickt sie hernach gleich noch mal. Anschließend dreht man sich um und trägt sie durch die Tür. Nach einer kurzen Teleportation geht man ein letztes Mal durch die Tür, verschließt sie mit einem der Schlüssel und marschiert zum Aufzug. Im Unterwasserraum stülpt man sich den Taucherhelm über und sackt das Gold ein, woraufhin man wieder in Mimes Schmiede landet.

## Nibelheim

Im Stauraum untersucht man die Röhren rechts und links, genauer gesagt die kleinen Fächer, welche man beide öffnet und die Hebel herabzieht. Nun geht man zum Mechanismus, klickt auf den großen runden Knopf, nimmt Loges Träne aus dem Inventar und benutzt sie mit dem Rohr. Haben Sie das geschafft, können Sie den Raum ruhigen Gewissens verlassen und sich neuen Abenteuern zuwenden.

## Kapitel 2: Loge

**Loge war einst ein Feuergeist, bis er von einem Diener Wotans gewaltsam in das Leben zurückgeholt wurde. Nun ist er gezwungen, seinem Meister zu helfen, welcher die Giganten bezahlen muß.**

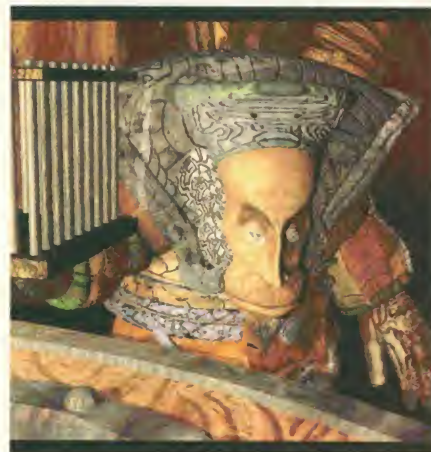


### Nibelheim Teil 2

Zuerst verläßt man Mimes Schmiede und schwebt nach vorne links, wo man die Plattform benutzt, welche nach unten führt. Im Folterraum klickt man auf den Zwerg rechts und redet mit ihm über alles Mögliche. Danach befreit man ihn von seinen Qualen (mit Feuer auf ihn klicken)

und kehrt mittels der Plattform in die Schmiede zurück. Nach einer Rechtsdrehung muß auf Alberichs rechte untere Seite geklickt werden, um zum Kontrollraum zu gelangen.

Hier drückt man zuerst den unteren großen Knopf, um die Holomap erscheinen zu lassen, und dreht das rotierende Teil so lange, bis es mit dem kreisförmigen Raum abschließt. Danach schiebt man den rechten Quader nach unten, um die Mine zu fluten. Nach vollbrachter Tat dreht man sich um, schwebt den Gang hinunter und fackelt das auftauchende Puzzle mittels „Fire Power“ ab.



**Alberichs Bruder steht uns nicht nur mit Rat, sondern auch mit Tat zur Seite**

In der Schatzkammer findet sich im Käfig rechts vom Ei das „Chrysoberyl“, danach öffnet man die drei kleinen Safes links vom Eis und nimmt die drei enthaltenen Elemente heraus. Wieder im Kontrollraum wird der Hebel nach unten gezogen, um wieder in die Schmiede zu gelangen. Mime vermacht einem im Tausch gegen das Chrysoberyl einen Käfig. Im Stauraum wenden Sie sich dem Mechanismus beim kreisförmigen Knopf zu und nehmen Loges Träne, wodurch die Aktivitäten in der Mine gestoppt werden. Verlassen Sie den Raum, und bekämpfen Sie Alberich mit den Elementen aus der Schatzkammer. Dabei wird zuerst der Zentaur, danach der Drache und zuletzt der Phönix benutzt. Mit dem gewonnenen Ring der Macht kehrt man zum Fels der Götter zurück.

### Der Fels der Götter

Hier klickt man auf das Ei und benutzt die Feurgabe mit dem Panel. Es taucht ein einfaches Verschiebepuzzle auf. Die Zahlen anschließend werden entweder auf 00365 oder 00366 gestellt, da das Puzzle von Jahreszeiten bzw. -tagen handelt. Danach kommen der Ring aus dem



**Nur wer der Nixe hilft, kommt ans große Geld**



Inventar sowie die Krone zum Einsatz. Nach der Schlacht der Giganten werden an der Maschinerie über der Arena die erste, dritte, vierte und sechste Raute gedreht (von links nach rechts). Nachfolgend zieht man den mechanischen Arm rechts zur ersten Raute links und klickt (mit ihm) schnell alle Rauten von links nach rechts durch, um den Lösungsspruch „Der Regenbogen führt nach Walhall“ abzuspielen. Auf den Orgelstasten drückt man (ebenfalls von links nach rechts und ebenfalls schnell hintereinander) von 1 nach 10, dann 15, 14, 13, 11 und 12, und schon ist der Weg nach Walhalla frei.

### Kapitel 3: Siegmund

**Siegmund ist der Sohn Wotans und einer Sterblichen. Eines Tages kam er von der Jagd zurück und fand seine Mutter ermordet vor. Seine Schwester war verschwunden, und auf dem Boden lag ein Wolfsfell, das einzige Andenken an seinen Vater.**

Loges Träne, dann auf die Pfanne und zuletzt auf die Metalle, die daraufhin geschmolzen werden. Im Anschluß betätigt man erneut die Sperre. Links des Bassins steht ein kleiner Schrank, dessen Schubfach man öffnet. In dem Abdruck des Golems füllt man die Minerale in folgender Reihenfolge in die Trichter: Blei, Eisen, Silber, Gold, Zinn, Bronze und zuletzt Quecksilber. Hat man das getan, besitzt man den Golem, geht die Treppe hinab, verläßt den Baum, geht geradeaus und dreht sich herum. Danach klickt man nach rechts und geht zum Pier.

#### Auf dem Boot

Betreten Sie das Boot, und schippern Sie zum Baum auf der anderen Seite. Dort angekommen, benutzt Siegmund den Wolfsinstinkt aus dem Inventar am Busch, nimmt die Beeren und vergißt auch den Barren rechts oben nicht. Danach geht man zurück zum Pier, verläßt das Boot und klettert abermals in Wotans Haus.

#### Wotans Haus

Rechts vom Sessel ist eine Preßmaschine, in die man die Beeren einfüllt. Nach einem Druck auf den Knopf wandern je eine Saftflasche und ein Schlaftrunk ins Inventar. Letzteren benutzt man mit dem Golem und schickt ihn in das Loch unter dem Thron. Mit einem weiteren Barren im Gepäck geht es die Treppen hinab und so lange geradeaus, bis man wieder vor der Hütte mit dem merkwürdigen Wolf steht. Diesen untersucht man mit dem Wolfsinstinkt und hält ihm den Hasen aus dem Inventar vor, wofür er sich mit dem dritten Barren revanchiert. Danach dreht man sich um und geht geradeaus, bis man zur Spitze der Pyramide gelangt.



**Der Golem ist nicht nur drollig, sondern auch extrem praktisch**

#### Die Pyramide

Hier nimmt man nacheinander die sieben Zylinder aus den Vertiefungen und steckt

## Übungssprünge, 20 Kilometer auf Händen und Knien...



### Die 101. Airborne In der Normandie

**Die 101. Airborne in der  
Normandie: Sie führen 18  
Fallschirmspringer durch  
zahlreiche Kampagnen  
und Missionen**



**KOCH**  
MEDIA

**empire**  
INTERACTIVE

[www.empirestrategy.co.uk](http://www.empirestrategy.co.uk)  
tel: 089 / 857 95 120



sie in der richtigen Reihenfolge zurück. Im Uhrzeigersinn wäre das die folgende, begonnen bei dem Sockel, welchen man näher ansehen kann: Saturn, Merkur, Venus, Mond, Mars, Jupiter und Sonne, woraufhin sich die Pyramide öffnet. Sobald man unten angelangt ist, klickt man auf den Sarg, welcher die verstorbene Mutter enthält, in deren Körper ein Schlüssel steckt. Auch die Wolfssicht kommt hier wieder zum Einsatz. Links unten benutzt man die Hand, um das Wolfsbild zu zentrieren, das umgehend angeklickt wird.

Man gelangt so wieder zurück in Wotans Haus, verläßt es aber sofort wieder, um das Boot vom Pier in den Baum hineinzu-rudern. Dort legt man den Hebel um. Wieder am Pier nimmt man den Jagdbogen aus dem Inventar, klickt auf eine Flamme und schießt mit dem Brandpfeil auf das im Wasser treibende Boot.

## Die Brücke über dem Fluß

Überqueren Sie nach dieser Szene die Brücke im zweiten Stockwerk des Baumhauses, und untersuchen Sie das Moos am Stamm mit Hilfe der Wolfssicht. Der tapfere kleine Golem besorgt Ihnen die gewünschten Würmer. Drehen Sie sich um, und betreten Sie den kleinen Verschlag mitten auf der Brücke. Hier dreht man sich um, klickt auf die Bank und findet eine Angelrute. Diese wird natürlich sofort in den See gehalten, wodurch Sie wieder in den Besitz des Schlüssels gelangen. Im Anschluß geht es nochmals zur Pyramide.

## Die Pyramide

Oben nimmt man den Schlüssel aus dem Inventar und klickt auf das Fach unter dem Saturn. Danach steckt man die drei Barren in die Löcher und nimmt das erscheinende Medaillon an sich. Hernach läßt man die Pyramide hinter sich und geht solange geradeaus, bis man bis zur Hütte kommt.

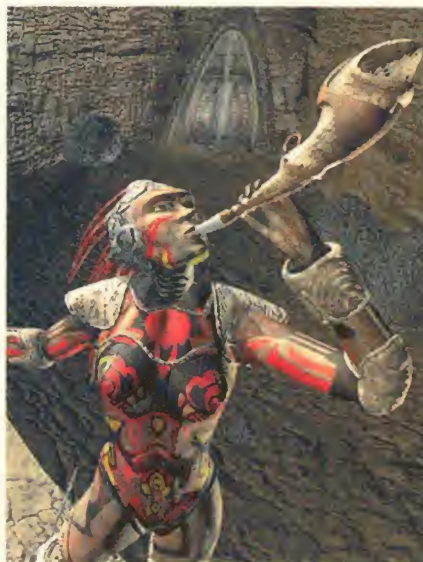
## In der Hütte

Hier beklickt man erst die Tür und hinterher das öffnende Mädchen (Sieglinde, die Schwester). Ihr Medaillon setzt eine Diskussion in Gang, die mit Hunding fortgesetzt wird. Wenn dieser getrunken hat, begutachten Sie den Boden. Erneut kommt der Golem zum Einsatz: Benutzen Sie als erstes ihn mit dem Eimer und anschließend die Flasche mit ihm. Ist das passiert, wird nochmals Sieglindes Medaillon untersucht, bevor man die Hütte verläßt und sich dem seltsamen Baum in

der Mitte des Weges nähert. Dieser wird dem Wolfsinstinkt ausgesetzt und das Schwert zuerst mit dem Wolfszeichen und danach mit der Wolfsspange angewählt. Nun ist die Waffe unser, und das Schicksal nimmt seinen Lauf...

## Kapitel 4: Brünnhilde

**Brünnhilde ist die Tochter Wotans und die stolzeste der neun Walküren. Nachdem sie sich in den Zwist zwischen Wotan und Siegmund einmischte, ist sie auf der Flucht und sucht Hilfe bei ihren Schwestern**



## Das Reich der Toten

Brünnhilde betritt Nekropolis und dort den Raum des Waldes (vierte Tür). Ein Schritt vorwärts bringt ein Schwert sowie einen Apfel zum Vorschein. Darauf begibt sich die Walküre in den Raum des Wassers (zweiter vom Eingang aus) und dort in die Höhle hinten links. Die magische Lanze und das Schwert werden mit dem Drachenkopf in der Höhle links kombiniert (das letztere holt man sich zurück). Jetzt kann die vom Eis befreite Muschel eingesteckt und die Höhle verlassen werden, um die Steinleiter hinaufzuklettern. Hier wird zunächst der Eisberg begutachtet und hernach die magische Lanze auf den Phönix angewandt. Am Ufer hebt man das Stück Rinde vom Boden auf und begibt sich umgehend in den Raum der Hügeln. Auf dem Hügel angelangt, pflückt man sich eine Blume, danach wird der Stein zwischen den Beinen des Toten einer näheren Prüfung unterzogen. Jetzt wird der Golem über den Armsessel verteilt: Der Kopf kommt in das Loch oben links, der Schädel nach oben rechts, die Arme in die Mitte (links und rechts), der Bauch

nach unten links, die Beinschützer rechts daneben. Schließlich wird das Herz des Golems in das Loch oberhalb seines Kopfes plziert und die erscheinende Tafel näher herangeholt. Hier werden die einzelnen Teile folgendermaßen arrangiert (horizontal/vertikal):

1. 1/4
2. 2/7
3. 2/1
4. 4/4
5. 7/3
6. 7/5
7. 3/5



**Rechts und links des Baumes befinden sich die Halterungen für die vier Objekte**

Im Wüstenraum kommt das Schwert an den Seilen zum Einsatz. Mit der Schnecke wird die Wolke angeklickt, und man kann sich wieder in den Waldraum absetzen. Zur Linken des größten Baumes werden folgende Gegenstände aus dem Inventory in die Löcher der Holzstatuen verfrachtet: die Blume, der Apfel, Blätter und Rinde. Gehen Sie zurück auf den Korridor und durch die Tür in das Buddha-Zimmer. Zu seinen Füßen werden die fünf Vertiefungen miteinander benutzt (die 3. mit der 2., die 4. mit der 1., die 5. mit der 2. und zuletzt die 2. mit der 1.). Nach dem Auftauchen des Schriftzugs betrachten Sie noch die Glasuhr darüber. Klicken Sie auf das glimmende Licht und auf das Schild. Durch einen Druck auf das obere rechte Gegenstück wird der Ball im Moebius-Ring gestoppt, und zwar in dem Moment, in welchem er genau vor Ihnen liegt. Betrachten Sie die rechte Zimmerwand und befestigen Sie das Seil aus dem Inventar am Zylinder in der Wand.

Wieder zurück auf dem Asteroiden, gibt es im Teleporterraum nur noch einen Gegenstand im Inventar, welchen man mit dem Loch im Zentrum benutzen kann. Viel Spaß beim Warten auf den Nachfolger im Jahr 2000...



## Tips und Tricks

### Age of Empires: Der Aufstieg Roms

Die folgenden Cheatcodes werden wie gewohnt im Chatfenster eingegeben:

<b>KING ARTHUR</b>	Vögel werden zu Drachen mit 999 HP
<b>POW BIG MAMMA</b>	neue Einheit Babies auf Trikes
<b>CONVERT THIS!</b>	neuer Priester „Saint Francis“ (Blitzzauber)
<b>STORMBILLY</b>	Roboter „Zug 209“
<b>GRANTLINKSPENCE</b>	unbekannt

### Caesar 3

Gunther Off sandte uns diese hübsche Schummelei: Wird dem Spieler ein Senatsplatz angeboten, sollte er auf das Imperatoren-Symbol klicken und sich Cäsars Gehalt (500 Denarii) verordnen. Sobald man etwa 3.000 davon angesammelt hat, benutzt man im selben Screen den Button für Spenden an die Stadt und wählt den „Alles“-Knopf aus. Jetzt drückt man wiederholt auf „spenden“, bis man (Überraschung!) ein dickes Vermögen auf dem Konto hat. Wenn das in der Wirklichkeit doch nur auch so einfach wäre...

### Emergency

Wenn den Waldbränden mal wieder gar nicht beizukommen ist und die Polizisten ohne Hemmungen über eine dichtbefahrene Autobahn rennen, rät Michael Hartung zu folgendem Trick: Man positioniert die Maus auf dem Optionsbutton, tippt „SIX-TEEN“ ein, und schon erscheint ein Levelauswahlmenü.

### Get Medieval

Welche Ausgabe wäre komplett ohne Holger Dotzauer und seine kleinen Schummeleien? Zum Auftakt gibt's einige Codes, die einfach während des Spiels eingetippt werden.

<b>MPKFA</b>	Gottmodus
<b>MPPOS</b>	globale Position
<b>MPFPS</b>	Frames pro Sekunde

### Barrage

Um sofort Zugriff auf alle Levels zu erhalten, sollten unehrliche Spieler die Datei „Options.dat“ im Unterordner „Junk“ editieren. Ab Offset 414 werden drei Bytes jeweils auf FF abgeändert, und schon geht die muntere Schießerei in anderen Welten weiter.

### Dune 2000

Arrakis ist wegen Ebbe in der Kasse geschlossen? Ein unhaltbarer Zustand, wie nicht nur die Ordos und Harkonnen, sondern auch unser Leser Ricardo Schwenn meint. Zur Änderung dieses Zustandes empfiehlt er, im Verzeichnis „Gamesave“ folgende Offsets in FF zu ändern:

**4ACE4 bis 4ACE5,**  
**24354 bis 24355 und**  
**71674 bis 71675**

Danach sind zumindest die Geldprobleme im Wüstenstaub versickert.

### Hardwar

Kein großer Knall im All? Keine Asche in der Tasche? Dann hilft vielleicht dieser Trick zu Gremlins Space Opera. Bevor das Spiel startet, begibt man sich ins Control-Menü und setzt einen Joystick-Button auf die Funktion „God Hanger“. Wenn nun dieser Knopf gedrückt wird, findet sich der Spieler in einem Hangar wieder, wo er sein Schiffchen nach Belieben aufrüsten und voller Geld stopfen kann. Der Haken? Sobald man wieder ins Spiel eintaucht, wird man auch schon von allen Seiten angegriffen...

## 6. Juni 1944: D-Day

### Die 101. Airborne In der Normandie

Dem Einsatz wurden 80%

Verluste vorausgesagt,

30% der Soldaten wurden

tatsächlich verloren.

...und wie verlaufen

Ihre Kampagnen?



KOCH  
MEDIA

empire  
INTERACTIVE

www.empirestrategy.co.uk  
tel: 089 / 857 95 120



## Klingon Honor Guard

Da der Startrek-Dungeon auf der „Unreal“-Engine basiert, ist es nicht weiter verwunderlich, daß auch die Cheats ähnlich lauten. Zunächst wird die Konsole mit Tab geöffnet, anschließend können folgende Cheats eingegeben werden:

<b>GOD</b>	Gottmodus
<b>ALLAMMO</b>	Unverwundbarkeit
<b>FLY</b>	Flugmodus
<b>GHOST</b>	Kollisionsabfrage aus
<b>WALK</b>	macht Fly und Ghost rückgängig
<b>KILLPAWNS</b>	Alle Gegner werden sofort getötet
<b>INVISIBLE 1/0</b>	Unsichtbarkeit ein/aus
<b>PLAYERONLY 1/0</b>	Alles außer dem Helden wird eingefroren ein/aus
<b>BEHINDVIEW 1/0</b>	Außenansicht ein/aus

## Knights and Merchants

Um die teilweise recht zähen Kämpfe der knud-deligen Ritter und Händler etwas zu verkürzen, recherchierte Thomas Rose ein wenig in den Speicherdateien herum. Demnach speichert man gleich zu Beginn einer Mission das Spiel ab und lädt den entsprechenden Speicherstand (0-9) aus dem „Data\Save“-Verzeichnis in einen Hexeditor. Bei Offset BF960 wird die 00 00 in **01 00** abgeändert, wodurch man 256 Baumstämme erhält. Für den Fall, daß sonstige Materialien knapp werden, hier eine kurze Übersicht:

<b>BF960</b>	Baumstämme
<b>BF962</b>	Steine
<b>BF964</b>	Bretter
<b>BF966</b>	Eisengestein
<b>BF968</b>	Gold
<b>BF96A</b>	Kohle
<b>BF96C</b>	Eisen
<b>BF96E</b>	Goldtruhen
<b>BF970</b>	Wein
<b>BF972</b>	Stroh
<b>BF974</b>	Brot
<b>BF976</b>	Mehl
<b>BF978</b>	Leder
<b>BF97A</b>	Würste
<b>BF97C</b>	Schweine
<b>BF97E</b>	Felle
<b>BF980</b>	Holzschilde
<b>BF982</b>	Eisenschilde
<b>BF984</b>	Lederrüstungen
<b>BF986</b>	Eisenrüstungen
<b>BF988</b>	Äxte
<b>BF98A</b>	Schwerter
<b>BF98C</b>	Lanzen
<b>BF98E</b>	Piken
<b>BF990</b>	Bögen
<b>BF992</b>	Armbrüste
<b>BF994</b>	Pferde

Bei Offset BF996 fangen die Ressourcen des Gegners an. Die könnte man natürlich mit Nullen füllen, aber wer spielt schon gerne ganz alleine...

## NHL 99

Auch in ihrem neuesten Spiel haben die Cracks von EA Sports wieder etliche Spielereien unterbringen können, und Gunther Off hat sie für uns herausgesucht. Prinzipiell handelt es sich dabei um die Cheats der 98er-Version, doch funktionieren leider die originellen Verform-Cheats „NHL-KIDS“ und „MANTIS“ nicht mehr. Falls Ersatz in Sicht ist – bitte melden! Nach wie vor werden alle Cheats einfach während des Spiels eingegeben (Y=Z).

<b>HOMEGOAL</b>	Heimmannschaft schießt ein Tor
<b>AWAYGOAL</b>	Gastmannschaft schießt ein Tor
<b>ZAMBO</b>	Die Eismaschine fährt aufs Eis
<b>VICTORY</b>	Feuerwerk über dem Spielfeld
<b>FLASH</b>	Kamerablitz im Publikum
<b>SPOTS</b>	Spotlights
<b>CHECK</b>	Jeder Spieler checkt den nächsten Gegner
<b>GRAB</b>	Jeder Spieler hakt nach dem nächsten Gegner



Zwar keine Spielerverformungen mehr, aber immerhin gibt es die Eismaschine noch...

## Rage of Mages

Beate Bender zum ersten, zunächst mit einigen höchst nötigen Cheatcodes zum doch recht haarigen Rollenstrategiespiel von CDV:

<b>CHICKEN</b>	aktiviert Cheat-Modus
<b>MODIFY SELF +GOD</b>	Gottmodus
(auch <b>MODIFY ARMY +GOD</b> )	
<b>CREATE GOLD</b>	mehr Gold
<b>KILLALL</b>	tötet alle Gegner
<b>SHOW MAP</b>	zeigt die ganze Karte
<b>HIDE MAP</b>	läßt die Karte verschwinden
<b>VICTORY</b>	Man gewinnt die aktuelle Runde

## Rainbow Six

Und auch zu Tom Clancys PC-Thriller hat Holger Hilfreiches beizutragen. Um die Codes zu aktivieren, ruft man während des Spiels den Chatmodus auf (Defaulteinstellung ist das Anführungszeichen, wegen der amerikanischen Tastaturbelegung also **Shift-Ä**) und gibt dort die folgenden Cheats ein:

<b>TEAMGOD</b>	Gottmodus an/aus
<b>AVATARGOD</b>	Player God Modus
<b>STUMPY</b>	Stumpy Modus an/aus
<b>CLODHOOPER</b>	Spieler bekommt größere Hände und Füße
<b>MEGANOOGGIN</b>	Mega Head Modus an/aus
<b>BIGNOGGIN</b>	Big Head Modus
<b>5FINGERDISCOUNT</b>	neue Munition
<b>NOBRAINER</b>	schaltet KI an/aus
<b>DEBUGKEYS</b>	Debug Keys enabled
<b>SILENTBUTDEADLY</b>	Nennen wir's mal „Darmstörungen“...
<b>TURNPUNCHKICK</b>	wechselt den Spieler von 3D nach 2D
<b>1-900</b>	Heavy Breathing
<b>EXPLORE</b>	Victory Conditions an/aus
<b>FASTACTIONRESPONSETEAM</b>	unbekannt



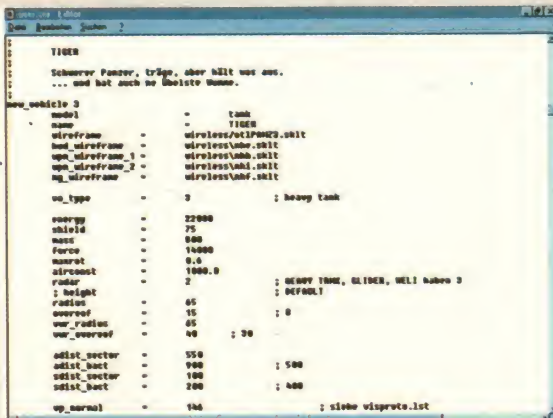
## Urban Assault

Tapfer kämpfte sich Andre Worms durch seltsamste Verzeichnisse und Dateien, um für uns einige nützliche Tricks zu Microsofts Strategical auszugraben. Und tatsächlich findet man im Verzeichnis „DataScripts“ einige hochinteressante Script Files, die in einem normalen Texteditor wie dem Notepad bearbeitet werden können. Folgende Dateien gestatten manipulative Eingriffe:

### Einzelspieler

<b>Bruch.scr</b>	alles, was in die Luft fliegen kann
<b>Build.scr</b>	Bauwerke
<b>Feinde.scr</b>	Feindfahrzeuge
<b>Robos.scr</b>	Robos
<b>User.scr</b>	Uservehikel
<b>Weap_f.scr</b>	Waffen
<b>Weap_u.scr</b>	Waffen User
<b>Flaks.scr</b>	Flaks und Radarschüsseln
<b>Mehrspieler</b>	
<b>INetRobo.scr</b>	Internetrobos
<b>Net_Robo.scr</b>	Netzwerkrobos
<b>Netrflak.scr</b>	Netz-Robo-Flaks

Der Aufbau der Dateien erklärt sich eigentlich von selbst, zur Sicherheit empfehlen wir jedoch trotzdem, vorher eine Sicherungskopie des zu verändernden Files anzulegen...



Deutsche Kommentare erleichtern das Editieren der Script-Dateien

## War Games

Und Beate Bender zum zweiten, abermals mit Cheats zu einem Strategiespiel. Diesmal muß zuerst „T“ gedrückt werden, dann lassen sich folgende Cheats eingeben:

<b>UNCLEJOHN</b>	Gottmodus
<b>CHACHING</b>	10.000 Credits
<b>MRMUSCLE</b>	Armor-Upgrade
<b>BIGSOFTY</b>	Armor-Downgrade
<b>COFFEE</b>	Speed-Upgrade
<b>BEER</b>	Speed-Downgrade
<b>SHAFT</b>	Schußkraft-Upgrade
<b>SHANK</b>	Schußkraft-Downgrade
<b>EYEOFOD</b>	extra Zoomlevel
<b>SALADTOSSED</b>	Levelauswahl
<b>TWOBYFOUR xxx</b>	baut Unit xxx (z. B. Twobyfour dragoon)
<b>HERMES</b>	Bauzeit für Units verringert sich
<b>DONKEYS</b>	Raketenwerfer schießen mit Jeeps statt mit Raketen
<b>MORNINGAFTER</b>	entfernt den Fog of War
<b>GIMMIEGIMMIE</b>	Man kann alles bauen

## KOMPLETTLÖSUNGEN

9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM 9.95 DM  
Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der **aktuellsten** Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssey: Oddworld	G - Police	Simon the Sorcerer 1 & 2
Ace Ventura & I have no mouth	Grab des Pharao/Leg. Of Time	3 Skulls of the Toilets
Age of Empire	Granny	Sherlock Holmes 2
Albion	Heart of Darkness (PC & PSX)	Secrets of the Luxor
Allen Trilogy	Harvest of Souls (Shivers 2)	Shannara
Alundra (Playstation)	Indiana Jones 3 & 4	Shine
Anno 1602	Incubation	Siedler 2
Ark of Time	Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye	Simon the Sorcerer 1 & 2
Atlantis & Safebreaker	Jedi Knight	SPQR & Stadt der verl. Kinder
Baphomet's Fluch 1 & 2	John Sinclair: Evil Attacks	Stadt der verl. Kinder & SPQR
Betrayal in Antara	King's Quest 5 & 6 oder 7	Starcraft
Black Dahlia	Koala Lumpur & Terra-Gon	Star Trek 1 & 2
Blade Runner & Net-Zone	Land of Lore 1 oder 2	Star Trek: Generations & Evid.
Cheatbuch (PC) - 14.80 DM	Last Express & Opera Fatal	Star Trek: Final Unity
Cheatbuch (Konsolen) - 14.80 DM	Legacy of Kain (PC & PSX)	Stonekeep
C & C 2 + Gegenangriff	Legacy of Time/Grab des Phar.	Sulkoden (Playstation)
Commander	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Superspy & Versailles 1685
D' & Evocation	Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7	Synnergist & Affäre Morio
Daggerfall	Little Big Adventure 1 & 2	Terra-Gon & Koala Lumpur
Dark Colony	MDK	Tex Murphy: Overseer
Dark Earth	Men in Black & Dogday	The Note (Playstation)
Dark Reign	Might and Magic 6	Time Lapse
Days of Oblivion	Monkey Island 1 & 2	Titanic & Pilgrim
Deathtrap Dungeon	Myst	Tomb Raider 1
Descent to Undermountain	Nightmare Creatures	Tomb Raider 2
Diablo	Obsidian & der vergessene Gott	Total Annihilation
Die by the Sword	Orion Burger & Bud Tucker	Turok
Discworld 1 & 2	Pax Corpus	Versailles 1685 & Superspy
Dungeon Keeper	Perry Rhodan: Thoregon & Gnap	Warhammer: Dark Omen
11th Hour & 7th Guest	Phantasmagoria 1	Wing Command. IV & Prophecy
Earth 2140	Pilgrim & Titanic	Wizardry Adventure: Nemesis
Ecstasies 1 & 2	Rätsel des Master Lu	Zork: Der Grossinquisitor
Escalibur 2555 AD	Realms of the Haunting	Zork Nemesis
Fallout	Rendezvous im Weltraum	
Final Fantasy VII	Resident Evil Sammelband	
Floyd	Riven	
Forcaken	Sam und Max & Vollgas	
Gabriel Knight 1 oder 2		
Galactica		

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9.95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse)! Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!**

**MAGIC LINE** Ladenverkauf Tel.: 030/49 99 86 06 - 07  
Provinzstr. 117 Fax.: 030/491 17 85  
13409 Berlin Bürozeiten: Mo-Fr. 10-18 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

**SPIELEBERATER - HINTBOOKS**

## Wir zählen auf Sie...

Sie haben aktuelle Cheats und Lösungen, wir drucken sie ab! Voraussetzung dafür sind natürlich (wie gesagt) Aktualität, Funktionalität und Originalität, will sagen: 2 Jahre alte Cheats, die schon damals nur in der Betaversion Resultate zeigten, wandern ohne Umwege in den Papierkorb. Beim Abdruck einer umfangreichen Komplettlösung können für Sie andererseits **bis zu 500 Mark** herausspringen! Sollten Sie selbst eine Frage haben und auf unserer Homepage (<http://www.pcjoker.de>) keine Antwort finden, steht Ihnen noch unsere

**Telefonhotline jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr unter den Nummern 08106/89 96-02 bzw. -03**

offen. **Bitte keine Faxanfragen oder Lösungsbitten ohne frankierten Rückumschlag!** Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt jedoch stets dieselbe:

**Joker Verlag**

**Lösungshilfen**

**Max-Loidl-Weg 4**

**85598 Baldham**

bzw.

**jokerhome@aol.com**



# LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 11/96 AUF EINEN BLICK

Age of Empires	1/98	Cheats	Forsaken	7/98	HEXerei	Pandemonium I	9/97	Cheats/Codes
Age of Empires	3/98	Cheats	Forsaken	8/98	Cheats	Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Age of Empires	4/98	Cheats	Frankreich 98	8/98	Cheats	Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Agent Armstrong	1/98	Cheats	Freddy Pharkas	8/98	Tip	Panzer General 3D	6/98	Tip
Airline Tycoon	10/98	HEXerei	Frogger	3/98	Cheats	Pazifik Admiral	12/97	Tip
Akte Europa	1/98	Cheats	Gene Wars	4/97	Cheat	Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Albion	11/96	Cheat	Get Medieval	10/98	Cheats	Pod	6/97	Tip
Alien Earth	5/98	Lösung	Gex	4/97	Codes	Pod	8/97	Cheats
Alien Trilogy	4/97	Cheats	Gex 3D	9/98	Cheats	Powerboat Racing	6/98	Codes
Andretti Racing	7/98	Tip	G-Nome	6/97	Cheats	Prisoner of Ice	4/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip	G-Nome	8/97	Cheats	Privateer 2	4/97	Cheats
Anno 1602	7/98	Tips	Gnap - Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung	Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Anno 1602	8/98	HEXerei	G-Police	3/98	Cheats/Codes	Ran Soccer	8/98	Cheat
Anno 1602	9/98	Tips	Grand Prix 2	11/96	Cheat	Rayman	1/97	Cheat
Apache Longbow	11/96	Cheat	Granny	4/98	Lösung	Rayman	3/97	Cheats
Archibald Applebrook	5/98	Tips	Granny	5/98	Lösung	Reah	10/98	Lösung
Armored Fist 2	6/98	Cheat	Granny	6/98	Lösung	Reah	11/98	Lösung
Army Men	7/98	Cheats	GTA	3/98	Cheats	Redline Racer	8/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung	GTA	5/98	Cheat	Resident Evil	12/97	HEXerei
Atlantis	4/98	Tip	Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats	Reunion	10/97	HEXerei
Autobahn Raser	8/98	Tip	Heavy Gear	5/98	Cheat	Ripper	10/97	Tip
Balls of Steel	5/98	Cheats	Helicopters	9/97	Cheats	Riven	2/98	Lösung
Baphomets Fluch	1/98	Tip	Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats	Robinson's Requiem	8/97	Tip
Baphomets Fluch	6/98	Tip	Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips	Robinson's Requiem	4/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung	Hind	12/97	Cheats	Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Batman Forever Arcade	4/97	Tips	Hunter Hunted	3/97	Cheats	Schleichfahrt	2/97	Cheat
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats	Hyperblade	4/97	Cheats	Scorched Planet	6/97	Codes
Battlezone	6/98	Cheats	Imperium Galactica	9/97	Cheat	Sega Rally	11/97	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats	Incoming	7/98	Cheats	Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Birthingright	12/97	Cheat	Incoming	8/98	Cheats	Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Blade Runner	3/98	Lösung	Incubation	6/98	Cheats	Shadow Master	8/98	Cheats
Blade Runner	5/98	Tips	Industriegigant	9/97	HEXerei	Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Bleifuß 2	2/97	Cheat	Interstate '76	7/97	Cheat	Shattered Steel	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats	Interstate '76	10/97	Tip	Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats	Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip	Sim Copter	2/97	Cheat
Bleifuß Rally	4/98	Cheat	Isnogud	9/97	Codes	Sim Copter	4/97	Cheats
Blood & Magic	6/97	Cheats	I-War	5/98	Cheats	Sim Park	8/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats	Jagged Alliance 2	6/97	Cheat	Space Quest 2	11/97	Tip
Bubble Bobble	2/97	Cheat	Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats	Space Quest 4	11/97	Tip
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip	Jedi Knight	12/97	Cheats	Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Capitalism Plus	9/97	Cheat	Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats	Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Captain Gysi: Galaxis Futura	11/98	Lösung	Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip	Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
CART Precision Racing	3/98	Cheats	Jet Moto	3/98	Cheats	Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Comanche 3	9/97	Cheats	Joint Strike Fighter	7/98	Cheats	Starcraft	6/98	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats	Jurassic War	8/98	Cheats	Starfleet Academy	5/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung	KKND	7/97	Hex Code	Starship Titanic	7/98	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip	KKND	9/97	Tip	Storm Master	11/98	Cheat
Command & Conquer 2	3/98	Tip	KKND 2	9/98	HEXerei	Street Fighter Zero	5/98	Tip
Commandos	9/98	Codes	Larry 7	3/97	Lösung	Street Racer	7/97	Cheats
Commandos	10/98	Cheats	Larry 7	6/97	Cheats	Streets of SimCity	4/98	Cheats
Constructor	5/98	Tip	Last Bronx	11/98	Tip	Sub Culture	2/98	Cheats
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat	Legacy of Kain	12/97	Cheats	Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung	Lemmings Paintball	1/97	Codes	Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Cool Croc Twins	10/97	Cheats	Lighthouse	1/97	Lösung	Syndicate Wars	4/97	Cheats
Corp Wars	10/98	Cheats	Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip	Synnergist	6/98	Tip
Croc	4/98	Code	Little Big Adventure 2	2/98	Cheats	Test Drive 4	2/98	Cheats
Crusader: No Regret	1/97	Tip	Lomax	7/97	Codes	Test Drive Off Road	8/97	Cheats
Crusader: No Regret	6/97	Cheats	Lost Vikings 2	6/97	Codes	The Crow	7/97	Codes
Crystals of Arborea	11/98	Cheat	Madden 97	11/97	Tip	The Last Express	6/97	Lösung
Dark Earth	7/98	Cheats	Madden NFL 98	8/98	Cheats	The other Dimension	10/98	Lösung
Dark Reign	12/97	Lösung	Mad TV 2	4/97	Hex-Code	The Reap	7/98	Cheats/Codes
Dark Reign	1/98	Lösung	Maql	8/97	HEXerei	The Space Bar	10/97	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip	Mageslayer	1/98	Cheats	The X-Files	9/98	Lösung
Darklight Conflict	9/97	Cheat	Maniac Mansion	6/98	Tip	Theme Hospital	6/97	Tip
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats	Mass Destruction	3/98	Cheats	Theme Hospital	7/97	Hex Code
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung	Master of Orion II	2/97	Cheat	Theme Hospital	10/97	Cheats
Days of Oblivion	7/98	Lösung	Master of Orion II	6/97	Hex-Code	Tigershark	11/97	Cheats
Deadlock	8/97	Cheats	M.A.X. 2	11/98	Tip	Time Commando	11/96	Codes
Deadlock 2	8/98	Cheats	Max Montezuma	2/98	Cheats	Time Commando	1/97	Codes/Codes
Death Rally	6/97	Cheats	Mayday	11/98	HEXerei	TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
Deep Space Nine - Harbinger	11/96	Lösung	MDK	8/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
Demonworld	1/98	Codes	MDK	11/97	Cheats	TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Der Druidenzirkel	12/97	Tips	Mech Commander	11/98	Cheats	Tomb Raider 2	2/98	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei	Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat	Toonstruck	2/97	Lösung
Destruction Derby 2	2/97	Cheat	Megarace 2	3/97	Cheats	Toonstruck	6/98	Tip
Diablo	7/97	Hex Codes	Men in Black	2/98	Cheats	Total Annihilation	1/98	Cheats
Diablo: Hellfire	2/98	Tip	Metalizer	7/98	Tips	Transarctica	10/97	Tips
Diablo: Hellfire	3/98	Tip	Might and Magic 6	7/98	Tips	Tribal Rage	9/98	Cheats
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes	Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten	Triple Play 99	7/98	Cheats
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat	Might and Magic 6	9/98	Tips	Turok	12/97	Cheats
Discworld	8/97	Tip	Might and Magic 6	11/98	Tip	Turok	4/98	Cheats
Discworld 2	4/97	Lösung	Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats	Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Dominion: Storm over Gift 3	11/98	Cheats	Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats	Uprising	2/98	Cheats
Dragon Lore	2/98	Tip	Monkey Island 3	2/98	Lösung	Uprising	5/98	Cheats
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei	Monkey Island 3	5/98	Cheat	Vangers	10/98	Cheats
Dungeon Keeper	10/97	Tip	Moto Racer	8/97	Cheats	Vermeer 2	9/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip	Motorhead	8/98	Cheats	Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Earth 2140	8/97	HEXerei	Myth	2/98	Cheat	Virtua Fighter PC	1/97	Tips
Earth 2140	9/97	HEXerei	NBA Live 97	6/97	Tips	War Wind	2/97	Cheat
Earth 2140	2/98	Cheats	NBA Live 98	2/98	Cheats	War Wind	6/97	Cheats
Ecstasica 2	2/98	Tip	NBA Jam Extreme	4/97	Tip	Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Elisabeth I	1/97	Tips	Need for Speed 2	7/97	Cheats	Wet!	9/97	HEXerei
Emergency	9/98	HEXerei	Need for Speed 2 S.E.	8/97	Cheats	Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Evidence	10/97	Tip	Need for Speed 3	2/98	Cheats	Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
Extreme Assault	8/97	HEXerei	NHL 98	12/97	Cheats	Wipeout 2097	10/97	Cheats
Extreme Assault	9/97	Cheats	NHL 98	3/98	Tip	Worms 2	3/98	Codes
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats	Nightmare Creatures	5/98	Cheats	Worms 2	5/98	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats	Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes	Worms 2	8/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung	Nuclear Strike	4/98	Cheats	X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
Fallout	7/98	HEXerei	Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats	X-Com: Interceptor	10/98	Cheats
Fallout	9/98	Tip	Orion Conspiracy	2/98	Tip	X-Com: Interceptor	11/98	Cheats
FIFA 98	4/98	Cheats	Outlaws	6/97	Cheats	X-Men	8/98	Cheat
Final Fantasy 7	9/98	Lösung	Outlaws	6/98	Cheats	XS	4/97	Tip
Final Fantasy 7	10/98	Lösung, Tips	Outwards	7/98	Cheats	Z"	11/96	Lösung
Floyd	1/98	Lösung	Overboard!	1/98	Codes	Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats						



## Die wichtigsten Fachbegriffe im Heft

### HARDWARE

**analog:** Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich

**digital:** Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen

**Dongle:** Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muß

**DVD:** Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Giga-byte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde

**Force Feedback:** Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln

**RAM:** Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers

**ROM:** Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

### SOFTWARE

**abgesicherter Modus:** Über F8 während des Startens kann Win 95/98 so ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden

**AI:** Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)

**Benchmark:** Programme zur Ermittlung der Leistungs-

fähigkeit einzelner Rechnerkomponenten

**Bug:** gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können

**DirectX:** Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich.

**Emulation:** Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, daß C64-Software am PC läuft

**KI:** Künstliche Intelligenz (auch AI)

**MPEG:** Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz

**Update:** bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch

**USB:** Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluß für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

### GRAFIK

**3Dfx:** Hersteller der 3D-Chips „Voodoo“ und „Voodoo 2“

**Add-on-Board:** 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird

**AGP:** Accelerated Graphics

Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus

**Alpha-Blending:** ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.

**Anti-Aliasing:** glättet Kanten in Polygongrafik

**bilineares Filtering:** unterdrückt grobe Schachbretturen bei Objekten im Vordergrund sowie Flimmern im Hintergrund

**Dithering:** Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt

**Echtzeit:** meint, daß die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden.

**FPS:** Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder

**Glide:** Treiber zur Ansteuerung von 3Dfx-Karten

**Highcolor:** Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)

**Kombi-Karte:** Zwitter aus 2D-Karte und 3D-Beschleuniger

**MIP-Mapping:** ist die Verwendung verschiedener aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung

**Multi-Texturing:** ermöglicht realistische Animationen

durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf

**OpenGL:** Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)

**Pixel:** einzelner Bildpunkt auf dem Monitor

**Polygon:** Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen

**RAMDAC:** Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal

**Textur:** die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas

**Truecolor:** Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)

**Voodoo:** 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3Dfx (aktuell: Voodoo 2)

**Z-Buffering:** ermöglicht die perspektivisch korrekte Platzierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

### ONLINE

**Account:** Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel

**Baud:** ein übertragenes Bit pro Sekunde

**Browser:** Programm zum Navigieren im WWW

**Chat:** Online-Unterhaltungen via Tastatur

**Client:** einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lo-

kalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist

**Cookie:** auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen

**Download:** Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner

**Frames:** Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche

**Homepage:** „Heimatadresse“ einer Firma oder Privatperson im Internet

**Java:** systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik

**LAN:** Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet

**Server:** zentraler Computer eines Netzwerks

**Site:** Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten

**Plug-In:** kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)

**URL:** Uniform Resource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z.B. <http://www.pcjoker.de>)

**WWW:** World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

## Gewinner aus dem letzten Heft

### Charts

Classic Pinball gewinnt

Christof Rodejohann, Berlin

Panzer General 3D geht an

Stefan Hein, Kiel

Star Wars: Rebellion bekommt

Benno Langer, Schletttau

### TV Sports: Boxing!

Je ein Paar Profi-Boxhandschuhe gewinnen

Ralph Förster, Erkrath

Roland Kroll, Bad Essen

Marcus Fasel, Bochum

Die drei exklusiven T-Shirts schicken wir an

Jürgen Gand, Nidda

Michael Meissner, Stuttgart

Claudia Rudolph, Buttenbach

Und den Hauptpreis (Handschuhe, T-Shirt, Hantelbank) bekommt

Manfred Metzinger, Ottersweier

### Leserumfrage

Vielen Dank für die rege Beteiligung – gehen wir's gleich an!

Get Medieval erhalten

Peter Grotzke, Gehrden

Thorsten Nie, Gelsenkirchen

Ralf Kramer, Dorsten

Harriet Herrmann, Osterhofen

Marco Schlegel, Gelenau

Droijan geht an

Alexander Klug, Altrip

Steffen Bamberg, Saarbrücken

Angelika Krüger, Hannover

Kurt Spitler, Wegberg

Johannes Pliet, Quakenbrück

Rage of Mages schicken wir an

Stefan Biermund, Bielefeld

Andreas Herrmann, Berlin

Robert Praeger, Berlin

Elmar Sander, Bergisch Gladbach

Tobias Wohlhaupter, Breitbrunn

Anno 1602 gewinnen

Brigitte Strupp, Frankfurt

Ronald Tiede, Hagenow

Sebastian Fink, Stokum-Püschchen

Über Mayday freuen sich

Ralf Schmidt, Werneck

Christian Müller, Essen

Valentino Fruci, Hochheim

Mit Total Air War heben ab

Ronni Peiter, Bischweiler

Kai Hackemesser, Bad Orb

Rainer Morgenroth, Neustadt

Battlezone schicken wir an

Sabine Hendriksen, Neuenhaus

Nils Brinkmann, Nordkirchen

Christof Schäfer, Wertheim-

Vockenrot

Das Dark Reign Expansion Set

erhalten

Martin Huber, Behamberg,

Österreich

David Andrich, Riesa

Reinhard Schwark, Villach,

Österreich

Das Hexen 2 Mission Pack

bekommen

Michael Schöck, Ötisheim

Uwe Scheiber, Gunzenhausen

Jörg Wagner, Zwickau

Vor den Nightmare Creatures

fürchten sich

Thomas Zizlsperger, Plattling

Werner Müller, Wolpertshausen

Maik Förster, Tarp

Starship Titanic gewinnen

Walter Huber, Küssaberg-

Dangstetten

Özer Ögüt, Offenbach

Julian Rein-Fischböck, Neukirchen

Mit Grand Prix Legends starten durch

Oliver Lorenz, Rottendorf

Markus Radmacher, Wiesbaden

Marc Kirch, Brannfels-Bonbaden

Kai Vornberger, Osnabrück

Guido Guthörl, Königsbrück

Über Starcraft freuen sich

Florian Schulz, Bad Essen

Thomas Klink, Bad Lausick

Michael Börsinghulte, Oberhausen

Martin Seib, Kempten

Peter Pertiller, Wals

Sentinel returns bekommen

Markus Fennes, Wien, Österreich

Heiko Rüdric, Nordhausen

Thomas Blume, Weißfels

Matthias Murek, Neuss

Knut Geseric, Berlin

Mit Formel 1 97 rasen demnächst

Dirk Dilbat, Lunzenau

Stefan Stemmler, Griebbach

Mirko Gläser, Salzgitter

Christian Sasse, Schalksmühle

Andreas Rimke, Rinzenberg

In Sachen X-Files The Game

ermitteln

Tim Krüger, Isenhausen

Jörg Walter, Peine

Harald Kaiser, Langenhagen

Andreas Kiling, Dortmund

Detlef Stelling, Oberhausen

Mit War Games ziehen in den Krieg

Marius Wander, Neukirchen-Vlyn

Marc Weiner, Wiesbaden

Michael Schneider, Oberhausen

Johann Lainer, Bad Hofgastein,

Österreich

Marc Buholzer, Kriens, Schweiz

Axis & Allies erhalten

Stefan Murawski, Basel, Schweiz

Michael Kalweit, Stuttgart

Christian Stettner, Merkdorf

Jan Henning, Paderborn

Daniel Gareis, Schwandorf

Bei H.E.D.Z. rollen die Köpfe von

Sebastian Kallert, Dortmund

Markus Knäpper, Kamen

Karsten Lensing, Dortmund

Über Starcraft freuen sich

Uwe Schubert, Bad Dürkheim

Vangers gewinnen

Johannes Hoffmann, Osterburken

Michael Maßen, Alsdorf

Juliane Block, Hambühren

Kai Henning Saul, Everswinkel

Henning Schmid, Offenburg

Mit Spearhead greifen an

Ralf Rothe, Radebeul

Karsten Henzl, Struppen

Frank Rühl, Willingshausen

Michael Frank, Germering

Markus Graf, Nürnberg

Das Formula 1 Racing Wheel

bekommt

Daniel Schmargin, Berlin

Die Logic 3 Fußball Maus gewinnt

Mario Müller, Schöppenstedt

Den Logic 3 Charger schicken wir

an

Norbert Pang, Düsseldorf

Die Monster Fusion (Voodoo

Banshee) erhält

Kai Hambach, Oberhausen

Terratec XLeate geht an

Carsten Rose, Tostedt

Das Audiosystem EWS 64 S gewinnt

Florian Freund, Würzburg

HipHop Ejay + Samplekit

bekommen

Mathias Bialk, Radolfzell

Renate Graf, Dobl, Österreich

Monika Keßler, Regensburg

Rave Ejay + Samplekit versenden

wir an

Peter Fortunato, Berlin

Andreas Otto, Karlsruhe

Uwe Vollmann, Iserlohn

Mit einem Monitor 3D 2 T-Shirt sind

immer gut angezogen

Klaus Fischer, Schwelm

Markus Pavlis, Obertshausen

Dirk Wagner, Mannheim

Philipp Wolff, Edingen

Gerry Eulitz, Werdau

In Colin McRae T-Shirts kleiden sich

Rainer Lonau, Maulburg

Michael Elster, Marburg

Timo Hartmann, Wehretal

Simon Tremmel, Rastatt

Hanns Eibl, Kaishheim

Die Colin McRae Kappen erhalten

Gunnar Steincke, Hamburg

Gudrun De Byl, Mülheim/Ruhr

Richard Müller, Berlin-Köpenick

Sören Jahn, Gilching

Gunther Off, Fellbach

Das Lösungsbuch Tomb Raider 2

gewinnen

Lothar Peters, Tangerhütte

Guido Wendhaus, Magdeburg

Hendrik Peitzmeier, Löhne

Fabian Schneider, Lübeck

Michael Maubner, Reichenschwand

Je ein Lösungsbuch Deathtrap

Dungeon geht an

Hubert Rößle, Wolfratshausen

Thorsten Mack, Schöneck



# Weihnachts- basar

Es ist wieder so-  
weit: Das Fest der Lie-  
be und immergrünen  
Nadelhölzer steht vor  
der Tür – was hat der  
Weihnachtsmann dieses Jahr für den PC-Fan im  
Sack? Hier auf fünf Seiten unsere Vorschläge für  
weißbärtige Rotkittel und andere Schenker. Mit  
dieser Wunschliste kann Weihnachten kommen!



## WAS WÜRD SCHUMI SCHENKEN?

Soviel steht fest: Ein Schumacher  
würde nicht mit einem Schiffsruder  
an den Start gehen – warum also am  
PC mit Tastatur oder Joystick bei der  
Formel 1 antreten? Besser ist da alle-  
mal ein analoges Lenkrad wie das **Le  
Mans** von Fanatec. Das Modell über-  
zeugt mit sehr präziser Steuerung, ei-  
nem angenehm dosierten Lenkwider-  
stand, sinnvoll angeordneten sowie  
frei belegbaren Feuerknöpfen und ei-  
nem griffigen Gummiüberzug für  
den Lenkradkranz. Dazu gibt's ergo-  
nomisch gestaltete Pedale, die sich  
mittels Klettband  
fixieren lassen.  
Das richtige Ge-  
schenk für PC-  
Piloten.

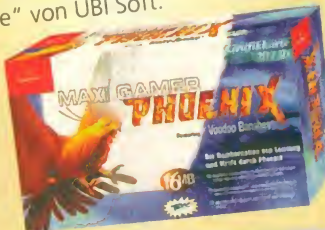


### Le Mans

<b>PRODUKT:</b>	PC-Lenkrad mit Pedalerie
<b>HERSTELLER:</b>	Endor/Fanatec
<b>PREIS:</b>	199,95 DM

## VOODOO 2 KOMBI

Mit der **Maxi Gamer Phoenix** bietet  
Guillemot eine kombinierte 2D/3D-  
Lösung an: Volle Grafikpower auf ei-  
ner einzigen Karte! 16 MB Speicher  
und ein 3Dfx-Prozessor mit 128 Bit,  
100 MHz und Voodoo 2-Technologie  
garantieren Tempo und Texturen in  
der dritten Spieldimension. Im 2D-  
Modus sind bei 16 Millionen Farben  
und einer Auflösung von 1280 x  
1024 Pixeln immer noch 100 Hz Bild-  
wiederholfrequenz drin; also mehr  
als genug. Mit der ohnehin preiswer-  
ten Karte kommen noch aktuelle  
Spieledemos und die Vollversion des  
3D-Actionadventures „Tonic  
Trouble“ von UBI Soft.



### Maxi Gamer Phoenix

<b>PRODUKT:</b>	2D/3D-Karte
<b>HERSTELLER:</b>	Guillemot
<b>PREIS:</b>	299,- DM

## FREUNDE DER FREUNDIN

...werden sich über dieses Weih-  
nachtsgeschenk auch ohne Schlei-  
fe ganz besonders freuen: Die  
**Amiga-Emulator-CD** von Pawlow-  
ski weht einen Hauch festlicher  
Nostalgie auf den PC. Besser ge-  
sagt einen ausgewachsenen Win-  
tersturm, denn die Scheibe enthält  
rund 800 Amiga-Games, die auf je-  
dem Pentium mit zumindest 8 MB  
RAM abgespielt werden können –  
darunter solch klassische Perlen  
wie „Asteroids“, „Boulder Dash“  
und „Donkey Kong“. Daß der My-  
thos von der guten alten Zeit beim  
Vergleich mit  
modernen PC-  
Spielen ein we-  
nig ins Wanken  
geraten könn-  
te, muß man  
billigend in  
Kauf nehmen.



### Amiga-Emulator-CD

<b>PRODUKT:</b>	Amiga-Emulator
<b>HERSTELLER:</b>	Pawlowski
<b>PREIS:</b>	69,- DM

## PREISWERTE PCI- SOUNDKARTE

Einsteigern, Umsteigern und beson-  
ders Spielern bieten die Soundkar-  
tenspezialisten von Terratec mit der  
**Base 2 PCI** eine günstige Markenal-  
ternative zu den sonst im Preisseg-  
ment um 100 Mark üblichen No-  
Name-Angeboten. Da der Hersteller  
für guten Service bekannt ist, sicher-  
lich mehr als eine Überlegung wert!  
Die Karte ist voll duplexfähig und  
dank der mitgelieferten Software  
„Internet-Phone“ auch sofort für In-  
ternet-Telefonate start-  
klar. Ein integrier-  
ter Wave-  
table, 3D-  
Sound und  
die Se-  
quenzersoft-  
ware „Cubasis  
AV Lite“ runden  
das Klangpaket ab.



### Base 2 PCI

<b>PRODUKT:</b>	PCI-Soundkarte
<b>HERSTELLER:</b>	Terratec
<b>PREIS:</b>	99,- DM



## EIN STERN AM TRACKBALLHIMMEL

In geheimnisvollem Rot glimmt sie vor sich hin, die transparente Kugel des **Mission Controller** von Fanatec – um bei Druck auf eine der drei Tasten dann auf Grün zu wechseln. Ein echtes Schmuckstück, das sich mit dem Platzbedarf eines halben Maus-pads begnügt. Und das Befehlsstempo eines solchen Trackballs muß man erlebt haben! Insbesondere die Steuerung von Strategiespielen wie Command & Conquer geht mit dem Mission Controller sehr flüssig von der Hand. Der Beweis: Virgin vergab sogar den originalen Schriftzug von „Command & Conquer“ an die Entwickler.



**Mission Controller**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

Trackball  
Endor/Fanatec  
69,95 DM

## SCHARFE SIEBZEHN

Oft wird beim Kauf eines neuen PCs der Monitor vernachlässigt: „Der Kleine tut's doch“ sagt sich da so mancher, der lieber Geldbeutel als Auge schonen möchte. Doch wer einmal auf einem 17-Zöller gezockt hat, wird sich nie wieder mit weniger zufriedengeben – vom ergonomischen Vorteil einer maximalen Bildwiederholrate von 87 Hz bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln ganz abgesehen. All das bietet der **View Sonic GA771**, außerdem ein eingebautes Mikrofon sowie Stereo-lautsprecher für akustischen Genuß. Eher schwach ist bei diesem Gerät bloß der Preis...



**View Sonic GA771**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

17 Zoll-Monitor  
View Sonic  
1096,- DM

## BOND UNTER DEM BAUM

Sie trinken Ihren Punsch grundsätzlich geschüttelt, nicht gerührt? Ihren Weihnachtsengel halten Sie im Arm und Bösewichter mit Anspruch auf die Weltherrschaft auf Abstand? Dann brauchen Sie diese Kaufkassette von Warner Home Video nicht. Falls Ihnen der Sinn aber nach actionreichem Pantoffelkino an den Feiertagen oder einem preiswerten Geschenk steht, könnte der neue Bond-Film **007 – Der Morgen stirbt nie** das Richtige für Sie sein. Holen Sie sich Pierce Brosnan als englischen Superagenten im Kampf gegen den größten Wahnsinnigen Medienmogul Elliot Carver ins Haus.



**007 – Der Morgen stirbt nie**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

Videokassette  
Warner Home Video  
39,95 DM

## VOODOO 2 AM TV-SCHIRM

Mit der **miroHiscor2 3D** kommen PC-Gamer mit Großbildfernseher in den Genuß echten Arcade-Feelings: Per TV-Ausgang zaubern die beiden 3Dfx-Grafikprozessoren dieses Add-on-Boards 3D vom Feinsten auf die Glotze – unterstützt werden Glide, Open GL und alle über Direct3D angesteuerten Spiele. Der Grafikturbo wird zusätzlich zur 2D-Karte in den Rechner gesteckt, verfügt über 12 MB Speicher und kommt komplett mit solidem Verbindungskabel, einer Treiber-CD sowie Demos zu aktuellen 3D-Spielen daher. Die Investition lohnt also auch für Otto Normalmonitor.



**miroHiscor2 3D**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

3D-Beschleunigerkarte  
Miro  
399,- DM

## SPIELSPASS MIT LINKS

Mit dem **Cyborg 3D** hat Saitek einen Joystick im Programm, an dem alle relevanten Bedienelemente links wie rechts angebracht werden können – selbst die ergonomische Stütze für den Handballen bewahrt Langzeitzocker beider Fraktionen vor Ermüdungskrämpfen. Doch mit Bequemlichkeit allein ist es natürlich nicht getan: Die kurzen Reaktionswege der acht Feuertasten garantieren Ballerfolge, während Simulanten in den Genuß eines Coolie-Hats, 24 programmierbarer Kontrollfunktionen und präziser Führung der drei Achsen kommen. Und schön ist dieser Cyborg auch noch!



**Cyborg 3D**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

Komfort-Joystick  
Saitek  
149,- DM

## DVD-HEIMKINO

Eine vollständige DVD-Lösung offeriert Guillemot allen Multimedienern mit dem Paket **Maxi DVD Theater 5X Max**. Neben einem DVD-Laufwerk (32-X; an jede Enhanced-IDE-Schnittstelle anzuschließen) liegt eine RealmagicTM DVD/MPEG-2-Karte nebst Softwareausstattung bei, um das Pantoffelkino auf den letzten Stand zu bringen. Bis zu 17 Gigabyte Speicherkapazität auf einer Scheibe ermöglichen multilinguale Filmversionen, die Anwahl von bis zu neun Kameraperspektiven sowie 32 Untertiteltracks – bei intuitiver Bedienbarkeit der Benutzeroberfläche „DVD-Station“.



**Maxi DVD Theater 5X Max**

**PRODUKT:**  
**HERSTELLER:**  
**PREIS:**

DVD Komplettlösung  
Guillemot  
ca. 499,- DM



## DAS DOPPELTE 3D-MONSTER

Jeder PC-Abenteurer weiß: Zwei Monster sind besser als eines. Und was Abenteurern recht ist, kann der Grafikleistung nur billig sein. Darum empfiehlt Diamond die Koppelung zweier, schon allein bärenstarker **Monster 3D II** Karten in einem Rechner. Wer ein derart spendables Christkind hat, verbindet die beiden Add-on-Boards mit dem Mega-Monster-Kabel, schon sorgen vier 3Dfx-Prozessoren mit Voodoo 2-Technologie und 24 MB Grafikspeicher für Auflösungen bis zu 1024 x 768 Pixel – bei voller Unterstützung aller 3D-Spiele via Glide, Open GL und Direct3D.



### Monster 3D II

<b>PRODUKT:</b>	Beschleunigerkarte
<b>HERSTELLER:</b>	Diamond
<b>PREIS:</b>	450,- DM

## MEHR BILD FÜRS GELD

...bietet Miro's 17-Zöller **VS1770 F** bei einer maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln und einer Bildwiederholrate von 86 Hz. Doch auf Bildschirmen dieser Größe genügen 1024 x 768 Bildpunkte, um die Reserven moderner Grafikbeschleuniger voll auszureizen. Die Installation gestaltet sich durch Plug & Play denkbar einfach, und selbst Dauerzocker brauchen nicht um ihre Sehkraft zu bangen: Wie die Einstufung in die neueste Ergonomie-Zertifizierung TCO '95 beweist, ist der Fallout des Monitors noch geringer als sein erstaunlicher Preis.



### miroVS 1770 F

<b>PRODUKT:</b>	17 Zoll-Monitor
<b>HERSTELLER:</b>	Miro
<b>PREIS:</b>	649,- DM

## WEIHNACHTEN IM PLAYMOBIL

Sohn, kleiner Bruder, alle wollen beschenkt werden. Wie wäre es da mit einem Abenteuer aus der Welt von Playmobil? Jungs zwischen 8 und 88 Jahren werden Bauklötze staunen, wenn Sie ihnen **Hype: The Time Quest**, das Actionadventure im originalen Playmobil-Look, überreichen. Ritter Hype kämpft hier gegen Horden von Skeletten und üble Endgegner; insgesamt sind rund 70 freundliche und feindliche Charaktere geboten. Dazu viele Rätsel, hübsche 3D-Grafik und Ritte auf feuerspeienden Drachen. Allerdings erst ab einem P200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleuniger.



### Hype: The Time Quest

<b>PRODUKT:</b>	PC-Jugendabenteuer
<b>HERSTELLER:</b>	UBI Soft
<b>PREIS:</b>	99,95 DM

## FEIERTAGE IM PUPPENHAUS

Noch ein digitales Playmobil, diesmal ganz auf Mädchen zugeschnitten. **Laura und das Geheimnis des Diamanten** ist ein lustiges Lernabenteuer voller Entdeckungen und Rätsel: In ihrem Playmobil-Puppenhaus findet die Heldin auf dem Dachboden einen verwunschenen Edelstein, dessen Geheimnis sie zusammen mit der Blumenhändlerin Margerite und dem Jongleur Finfino lösen muß. Kinder, die Laura auf ihrer phantastischen Reise begleiten, schulen ihre Kreativität und Kombinationsgabe, während sie spielerisch den Umgang mit dem PC (ab einem P166) erlernen.



### Laura und das Geheimnis des Diamanten

<b>PRODUKT:</b>	PC-Jugendabenteuer
<b>HERSTELLER:</b>	UBI Soft
<b>PREIS:</b>	99,95 DM

## ALLES IM GRIFF

Sie sind begeisterter PC-Fahrer, haben am Schreibtisch aber einfach keinen Raum für ein klobiges Lenkrad frei? Dann könnte der **Ultra Racer PC** von Interact genau das Richtige sein! Das kompakte Steuergerät vereint geringen Platzbedarf mit Funktionsvielfalt und gutem Handling: Mit dem Analog-Drehrad lassen sich erstaunlich schnelle Rundenzeiten in den Monitor brennen. Und dank eines Triggers für Gas und Bremse, der auch als Schubregler einzusetzen ist, hat man alle Fahrzeugfunktionen im Griff. Auch für Laptop-Spieler ist der Ultra Racer mehr als ein Geheimtip!

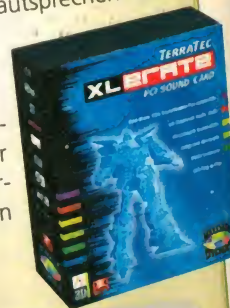


### Ultra Racer PC

<b>PRODUKT:</b>	Analoges Mini-Lenkrad
<b>HERSTELLER:</b>	Interact/Jöllenbeck
<b>PREIS:</b>	79,99 DM

## WEIHNACHTS-LIEDER

...mag am 25. Dezember keiner mehr hören, Spielesounds in astreiner Qualität dafür um so mehr. Hier empfiehlt sich die PCI-Karte **XLerate** von Terratec. Bei hohem Verarbeitungsstandard bietet sie audiophile Extras wie den 4 MB-Wavetable mit 64 Stimmen, Klangeffekte wie Stereo Chorus und das spektakuläre 3D-Hörerlebnis A3D. Durch die Anordnung der Soundstreams entsteht hier auch mit nur zwei Lautsprechern ein dreidimensionaler Klangeindruck. Und volle Soundblaster/Pro-Kompatibilität (auch unter DOS) gibt es natürlich zum günstigen Preis obendrein.



### XLerate

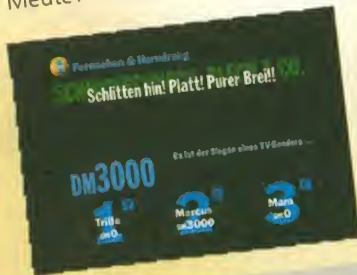
<b>PRODUKT:</b>	PCI-Soundkarte
<b>HERSTELLER:</b>	Terratec
<b>PREIS:</b>	149,- DM



## KNOBELN, LACHEN, PARTYTIME

Geschenk schütteln, ans Ohr halten, auspacken: Freuen Sie sich jetzt! Doch was dann tun mit all den Socken, Kravatten und selbstgestrickten Pullundern? Können diese originellen Überraschungen noch irgendwie zum Gelingen des festlichen Abends beitragen? Nein, aber **You don't know Jack – Die Weihnachtsedition** kann es!

Machen Sie aus einem mehr oder minder besinnlichen Dezemberabend eine mehr als fröhliche Runde: Die interaktive Quizshow zwischen Wissen und Wahnwitz erfüllt die stille Nacht mit dem ausgelassenen Gelächter von bis zu drei Kandidaten. Wer das Programm am 24. Dezember startet, kommt in den Genuß einer speziellen Weihnachtsbegrüßung – und natürlich der 40 Stunden Sprachausgabe mit abgedrehten Fragen wie: Was haben Prinzessin Leia und Frühstücksflocken gemeinsam? Welcher der sieben Zwerge war drogenabhängig? Ist „Größe“ wirklich wichtig? Welches Lied reimt sich auf „Oh nein, mag so zugrunde gehn die Meute?“ Ein garantiert festlicher Spaß...



**You don't know Jack Weihnachtsedition**

**PRODUKT:** PC-Quiz  
**HERSTELLER:** Take 2  
**PREIS:** 89,95 DM

## V WIE VICTORY

Mit der Grafikkarte **Victory II** hat Elsa eine ganz auf Spieler zugeschnittene Komplettlösung im Programm: Der Banshee-Chipsatz ermöglicht brachiale 3D-Beschleunigung auf Voodoo 2-Niveau mit Auflösungen bis hin zu 1280 x 1024 Bildpunkten. 16 MB Grafikspeicher, direkte Unterstützung von Glide, Open GL und Direct3D-Programmen sowie ein exzellenter 2D-Teil machen die Kombikarte zu einem echten Sieger – der seine Qualitäten auf Wunsch noch am Weihnachtsabend mit zwei tollen Vollversionen („Need for Speed 3“ und „Recoil“) unter Beweis stellt.



**Victory II**

**PRODUKT:** 2D/3D-Kombiboard  
**HERSTELLER:** Elsa  
**PREIS:** 349,- DM

## ALLES UNTER KONTROLLE

Jeder, der mehr als ein Eingabegerät wie Joystick, Gamepad oder Lenkrad unter Windows benutzt, kennt das Problem: Um von einem auf den anderen Freudenspender umzuschalten, muß häufig Software entfernt, deaktiviert oder sonstwie umkonfiguriert werden. Der **Game Commander** von Fanatec aber nimmt dem Spieler das lästige Anmelden und Kalibrieren in der Systemsteuerung komplett ab. Auch die Programmierung der Tastenbelegung und den Start aller installierten Spiele erledigt das praktische Helferlein unter einer einheitlichen Oberfläche.



**Game Commander**

**PRODUKT:** Kommandozentrale für verspielte Hard- und Software  
**HERSTELLER:** Endor/Fanatec  
**PREIS:** 29,95 DM

## ERGONOMIE AM STEUER

...verspricht das **V3 Racing Wheel** PC, da sich das analoge Lenkrad sowohl in der Höhe als auch im Neigungswinkel der Lenksäule verstellen läßt. Acht frei konfigurierbare Feuer-tasten, ein digitales Steuerkreuz sowie zwei analoge Fußpedale für Gas und Bremse ermöglichen die Anpassung an den individuellen Fahrstil des PC-Piloten. Das Gerät kann zum Betrieb sowohl am Tisch befestigt, als auch per „Aufsitzbedienung“ zwischen die Schenkel geklemmt werden. Damit Sie bei wilden Powerslides und akkuraten Simulationen gleichermaßen die Kontrolle behalten...



**V3 Racing Wheel PC**

**PRODUKT:** PC-Lenkrad mit Pedalerie  
**HERSTELLER:** Interact/Jollenbeck  
**PREIS:** 139,95 DM

## DA BRENNT DER BAUM

Vorsicht, sobald eine **Erazor II** im PC eingebaut wurde, sollte der Rechner nicht mehr zu nahe an den Christbaum gestellt werden – die 2D/3D-Kombi vom deutschen Grafikkartenspezialisten Elsa heizt aktuellen Games mit seinem TNT-Chipsatz von NVidia mächtig ein. Wie explosiv die 3D-Mischung ist, kann man mit den beigefügten Vollversionen „Need for Speed 3“ und „Recoil“ sofort ausprobieren. Die 16 MB SGRAM auf der Karte mit doppelter Rendering-Pipeline ermöglichen u.a. auch Multi-Texturing in einer Qualität, die bisher professionellen Workstations vorbehalten war!



**Erazor II**

**PRODUKT:** 2D/3D-Kombiboard  
**HERSTELLER:** Elsa  
**PREIS:** 399,- DM



## LET'S TWIST AGAIN

Zu wenig Abschlüsse für die nächste Beförderung? Im Ballerdungeon die Orientierung verloren? Nun, falls es am Eingabegerät liegt, kann der Weihnachtsmann helfen – sofern er Fanatecs feinen Flightstick **F-22 Twister** im Sack hat. Vier programmierbare Feuerknöpfe, eine gut erreichbare Schubregelung und ein Coolie-Hat bilden hier die Basis für erfolgreiches Spielvergnügen; zudem kann der solide Stick um die Längsachse „twisten“. Besonders im Bundle mit der „Game Commander Software“ ein attraktives Angebot!



### F-22 Twister

**PRODUKT:** Flightstick  
**HERSTELLER:** Endor/ Fanatec  
**PREIS:** 69,95 DM

## FRITZ THE CARD

Wie hört sich das an: verkürzte Downloadzeiten, gleichzeitig faxen, telefonieren und im Internet surfen? Damit das kein Traum bleibt, benötigt man ISDN. Wenn Sie Ihr Modem also durch die Steckkarte **Fritz! Card PCI** ersetzen, wird die ISDN-Datenübertragung fortan über die mitgelieferte Fritz!32-Software mit 32 Bit-Power erledigt. Ihr Rechner kann dann auch Faxe senden bzw. empfangen und wacht als Anrufbeantworter darüber, daß Sie niemand mehr vergeblich anklingelt. Und last, not least ermöglichen Internet-Telefonate Ferngespräche zum Orts-tarif.



### Fritz! Card PCI

**PRODUKT:** ISDN-Karte  
**HERSTELLER:** AVM  
**PREIS:** 189,- DM

## WEIHNACHTSFLUG NACH HONGKONG

Mit dem Erweiterungspaket **Destination: Hongkong Chek Lap Kok** von Ari Data kommen Besitzer des „Microsoft Flight Simulator 98“ in den Genuß einer einmaligen Herausforderung: Anflug auf den neuen Internationalen Flughafen von Hongkong. Neben der detaillierten Airport-Szenerie liegen der CD noch Kartenmaterial, die komplette Cathay Pacific-Flotte sowie zwei weitere Auftragsflüge bei. Die Authentizität des Szenarios wird durch Verwendung der originalen Leit- und Docking-Systeme und die fotorealistische Darstellung der Gebäude gewährleistet.



### Destination: Hongkong Chek Lap Kok

**PRODUKT:** Szenario für MS Flight Simulator 98  
**HERSTELLER:** Ari Data  
**PREIS:** 49,95 DM

## ABENTEUERLICH PREISWERT

...bietet Ari Data zum Fest der Liebe das empfehlenswerte Comic-Abenteuer **Gnap: Der Schurke aus dem All** an. Darin geht es um ein lila Alien, das unsanft auf Mutter Erde notlandet. Fern der Heimat macht sich das einäugige Knuddelmännchen auf die Suche nach Ersatzteilen für sein UFO – und gerät an so skurrile Charaktere, daß E.T. dagegen wie ein Versicherungsvertreter wirkt! Der Spieler grast zahlreiche Abschnitte nach Gegenständen ab und verrenkt sich das Hirn beim Lösen der Rätsel um schwarzhumorige Doppelbödigkeiten. Als Plattform genügt bereits ein P60.



### Gnap: Der Schurke aus dem All

**PRODUKT:** Comic-Adventure  
**HERSTELLER:** Ari Data  
**PREIS:** 29,95 DM

## MYSTISCHES VON MATROX

Schon die erste Matrox Mystique galt unter Spielern und Anwendern gleichermaßen als gelungene 3D-Karte. Mit dem Nachfolger **Mystique G200** setzt Matrox nun wiederum Maßstäbe: Ein MGA-G200-Grafikchip mit 128 Bit Dualbus-Architektur, 8 MB Grafikspeicher (auf 16 MB aufrüstbar) und der mit 230 MHz getaktete RAMDAC zünden den Grafik-Turbo sowohl bei den neuesten Anwendersoftware. Die höchstmögliche Auflösung im 2D-Modus der 8 MB-Basisversion liegt bei 1.920 x 1.200 Bildpunkten und bedient damit alle Monitorformate. Und das in 16,7 Millionen Farben! Im 3D-Betrieb sind immer noch stattliche 1.600 x 1.200 Pixel mit 65.000 oder 1.152 x 864 Pixel in 16,7 Millionen Farben drin. Hervorragend geeignet ist die Kombikarte auch zur Wiedergabe von DVD-Medien und MPEG2-Filmen; über den integrierten TV-Ausgang findet der Computer schnell und unkompliziert Anschluß an das heimische TV-Gerät. Und damit der Spaß unter dem Baum gleich richtig losgehen kann, liegt ein Spielbundle aus „Motorhead“, „Incoming“ „Tonic Trouble“ und diversen Demos bei.



### Mystique G200

**PRODUKT:** 2D/3D-Kombikarte  
**HERSTELLER:** Matrox  
**PREIS:** 379,- DM



# Da hebst Du echt voll ab!



**POPCORN**

**Xtra!**

**Jetzt vereinigt mit MEGA STAR**

Nr. 11/98 • November

**EXKLUSIV:**  
Robbies  
007-Video!

**GUTE ZEITEN  
SCHLECHTE ZEITEN**  
**20 Seiten-Special:**  
Alles über die  
Mega-Soap!

**HOME-STORY:**  
Christian Wunderlich

**POP-HISTORY:**  
Depeche Mode

**TEEN-COMP:**  
Große Computer-Schule  
für Kids & Teens!

**NEU!**  
Pendel-Amulett  
ALS EXTRA!

DM 4,- Lit 5.500,- FF. 18,- \$ 30,- sfr 4,-  
skr 32,- dkr 22,- Pta 500,- Fmk 23,- lfr 98,-  
Y 47736 Dr 1000,- hft 5,- SIT 620,-

**8 HOCHGLANZ-POSTER  
ZUM SAMMELN!**

**+2 MEGA-POSTER  
56 x 82 cm!!!  
BSB & ECHT**

**Ab jetzt jeden Monat NEU am Kiosk!**

**8 HOCHGLANZ-POSTER  
ZUM SAMMELN!**

**Robbies**  
Sarah Carter  
Rachel Stevens  
Sasha  
Crawford  
v.o. im Uhrzeigersinn:  
Raphael Vogt,  
Nadine Dahmel,  
Oliver Petschkat,  
Alexandra Nolden



# Marktübersicht:

## FORCE FEEDBACK LENKRÄDER

**Letzte Weihnachten rüttelten Joysticks mit eingebautem Elektromotor an den Grundfesten der PC-Spielsteuerung, mittlerweile sind auch schon vier Lenkräder mit Force-Feedback-Technologie am Markt. Wir haben die Geräte einem harten Praxistest unterzogen und in einem Entwicklertagebuch geschmökert.**

Was bei Joysticks gut ist, das ist bei einem PC-Lenker noch besser: Bei Force-Feedback-Modellen machen Elektromotoren etwa Fahrbahnunebenheiten, unterschiedliche Straßenbeläge oder Kollisionen durch Schläge am Volant für den Fahrer spürbar. Entsprechende Unterstützung durch die Software vorausgesetzt, können so auch realistische Lenkwiderstände simuliert werden – wegen der eingeschränkten Möglichkeiten der Microsoft-Schnittstelle DirectX derzeit allerdings noch nicht dynamisch veränderlich (etwa bei scharf angefahrenen Kurven). Wir haben für den Praxistest nun drei Rennspiele herangezogen, die die neue Technologie in unterschiedlichem Maß ausreizen. (mh)

### Need for Speed 3

Die actionlastige Verfolgungsjagd mit der Polizei geht mit vorbildlicher Force-Feedback-Unterstützung an den Start. So läßt sich hier die Intensität der Rüttelleffekte für Kollisionen, Fahrzeugschlinger, Bodenbeschaffenheit, Straßenunebenheiten sowie Motor separat und stufenlos einstellen. Auch der Lenkwiderstand ist gut eingebaut; unterschiedliche Fahrbahnuntergründe werden sehr überzeugend simuliert. Einziger Kritikpunkt: Wenn das Auto an einer Kuppe abhebt, läuft die Lenkung nicht leer, wie sie es eigentlich sollte.



### CART Precision Racing

Heimvorteil für Microsoft: Mit dem hauseigenen „Sidewinder Force Feedback Wheel“ steuert sich die amerikanische Indycar-Serie einfach am besten – kein Wunder, daß diese Simulation dem Lenkrad beigelegt wird. Trotzdem stehen die Einstellmöglichkeiten für aufrüttelnde Erlebnisse den Tuning-Optionen der aufgefahrenen Boliden leider ziemlich nach. Da läßt sich die Force-Feedback-Intensität nur allgemein und nicht für Kollisionen usw. getrennt regeln. Ebenfalls nicht ideal gelöst ist der Lenkwiderstand in den Kurven: beim Einlenken gut spürbar, beim Zurücklenken gar nicht mehr vorhanden.



### Racing Simulation 2

UBI Softs ohnehin sehr wirklichkeitsnahe F1-Simulation wird mit Force-Feedback-Lenkrad noch realistischer. Weil Rennautos nun mal keine Servolenkung haben, bekommt der Spieler jede Krafteinwirkung auf die Räder umgehend zu spüren. Wenn der PC-Schumi also etwa in Monaco die Leitplanke touchiert, wird der Fahrfehler sofort mit einem heftigen Stoß am Steuer quittiert. Doch auch hier sind die Einstellmöglichkeiten für die FF-Effekte bei weitem nicht so üppig wie in „Need for Speed 3“. Schade, denn mit Feintuning der Intensität jeder einzelnen Erschütterung wäre noch mehr Spaß am Gas drin gewesen.





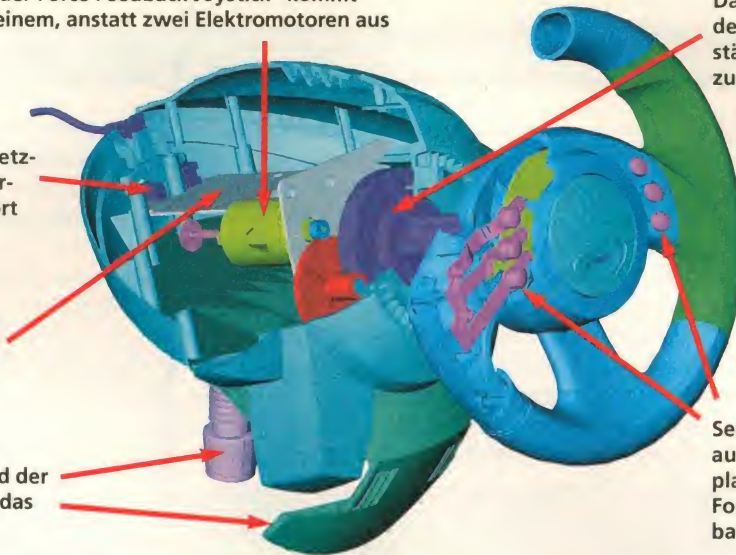
Im Gegensatz zum „Sidewinder Force Feedback Joystick“ kommt Microsofts Lenkrad mit nur einem, anstatt zwei Elektromotoren aus

Das aus drei Zahnrädern bestehende Getriebe überträgt (und verstärkt) die Kraft vom Elektromotor zum Lenkrad

Links der Anschluß für das Netzteil, rechts für die Pedale; darüber das Kabel zum Gameport

Die Hauptplatine enthält die gesamte Elektronik

Mit der Feststellschraube und der dazugehörigen Klappe wird das Gerät am Tisch fixiert



Sechs der acht Feuerknöpfe sind auf der Vorderseite des Lenkrads platziert, die zwei restlichen in Form von Wippen (hier nicht sichtbar) auf der Rückseite

## Entwicklertagebuch: Lenken aus dem FF

**Juli 1997:** Bei Microsoft wird beschlossen, bis Weihnachten 1998 ein Force-Feedback-Lenkrad auf dem Markt zu haben. Das Projekt läuft hausintern unter dem Namen „LedZep“. Selbstironischer Hintergrund: Ein Album-Cover der Band Led Zeppelin zeigt ein brennendes Luftschiff, das die Dringlichkeit der Unternehmung symbolisiert.

**August 1997:** Chefdesigner Jonathan Hayes mogelt sich bei amerikanischen Autorennen in die Boxengassen, um Fotos der Cockpits zu schießen. Böse Worte seitens der Rennleitungen, aber gute Vorlagen für den Look des PC-Wheels sind die Folge.

**September 1997:** Man einigt sich darauf, das Gerät mitsamt Pedalerie auszuliefern – ursprünglich sollte dieses Feature aus Kostengründen eingespart werden. Außerdem werden die Vorgaben für die Halterung des Volants am Tisch festgelegt. Damit der User nicht gar so leicht mit den Knien dagegen stößt, soll sie mittig platziert sein.

**Dezember 1997:** Die ersten Prototypen sind fertiggestellt.

**Mai 1998:** Die Zeit drängt. Obwohl sein Sohn Noah an einer lebensgefährlichen Virusinfektion erkrankt, arbeiten Chefkonstrukteur Ben An und sein Team 16 bis 18 Stunden pro Tag.

**Juni 1998:** Die Produktion startet, der Fachpresse werden Vorabmuster für erste Eindrücke gezeigt – siehe PC Joker 7/98

**Oktober 1998:** „LedZep“ kommt als „Sidewinder Force Feedback Wheel“ in den Handel – und das siebenköpfige Entwicklerteam wundert sich, wie es das letzte Jahr ohne Scheidungen überstehen konnte. Immerhin haben sich selbst die Ehefrauen der japanischen Produktionspartner von Microsoft über zuviel Arbeit ihrer Gatten beschwert, was wirklich etwas heißen will!



Reale Renncockpits dienen als Vorlage für das PC-Lenkrad



Microsofts FF-Entwinklerteam von links nach rechts: Gary Gordon, Ben An, Jonathan Hayes und Mike Groesch

Heiße  
3D-Games  
selbst produzieren!

## 3D GameStudio

Entwicklungssystem  
für 3D-Computerspiele

- ◆ Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- ◆ Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- ◆ Enthält World Editor und die ACKNEX 3D-Engine
- ◆ Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- ◆ 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinth
- ◆ Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- ◆ Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- ◆ Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- ◆ Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- ◆ Bildschirm-Auflösung 320x400, 256 Farben
- ◆ 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- ◆ Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial

**3D GameStudio lite ..... DM 169,-**  
**3D GameStudio commercial DM 349,-**  
(mit SVGA und 2-Player-Modus)

Preise inkl. MwSt. • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!  
Weitere Infos & Demos → <http://www.conitec.com>  
Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c  
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33



## Guillemot Race Leader Force Feedback

Der Vorgänger „Race Leader 3D“ hatte eine gravierende Schwäche: die mangelnde Befestigung am Tisch. Die aktuelle Force-Feedback-Variante des Guillemot-Lenkers kann man zwar endlich festschrauben, doch ist die Kombi aus Saugnäpfen und zwei Halteklammern ziemlich instabil. Daß das Gerät am COM-Port anstelle des Gameports anzuschließen ist, kann ebenfalls ein Problem darstellen, falls beide COM-Buchsen bereits mit Maus und Modem belegt sind. Auch fand die automatische Hardwareerkennung von Win 95/98 auf unseren Testrechnern dieses Lenkrad nicht, weshalb die Treiber manuell installiert werden mußten.

Freilich hat das Modell auch Vorzüge; etwa die gute Erreichbarkeit seiner immerhin 20 programmierbaren Kontrollen. Das gilt insbesondere für die vier Schaltflügel auf der Rückseite des Lenkkranzes. Die Force-Feedback-Effekte und die Pedale konnten im Test ebenfalls überzeugen. Und der Preis ist derzeit sogar konkurrenzlos günstig!



**Ergonomie:** ● ●  
**Verarbeitung:** ● ● ●  
**Installation:** ● ● ●  
**Lieferumfang:** ● ● ●

**Preis:** ca. 280,- DM inkl. Pedalerie, Netzteil und Demoversion „Speed Busters“

**Online-Info:** <http://www.guillemot.com>



- \* konkurrenzlos günstiger Preis
- \* 20 programmierbare Knöpfe
- \* 4 gut erreichbare Schaltflügel



- \* Befestigung am Tisch mangelhaft
- \* Pedalwiderstand nicht justierbar
- \* belegt einen COM-Port

## SC&T Per4mer Racing Wheel

Das Gerät von SC&T wartet mit dem stärksten Motor im Test auf – wer die Kraftwirkung im Settings-Menü auf den höchsten Wert stellt, kann hier seine Arm-muskulatur trainieren! Leider sind die Force-Feedback-Effekte aber schlecht dosiert: Erst spürt man nichts, dann reißt es einem das Steuer plötzlich aus der Hand. Negativ ist auch die zu hohe Lage der gelochten Pedale aufgefallen. Wer nicht ständig versehentlich Gas geben will, muß die Füße unnatürlich anwinkeln, was schnell zu Ermüdungserscheinungen führt.

Zu allem Überdruß sind sechs der 15 Aktionstasten so unglücklich platziert, daß man schon mal unbeabsichtigt ein Knöpfchen drückt. Und schließlich ist da der extrem hohe Lenkausschlag von 280 Grad, der zwar im ersten Moment ganz witzig, in der Praxis aber eher hinderlich ist. Fazit: Etwas zu viele Kritikpunkte für den doch beachtlichen Preis. Zumal das Per4mer Wheel genau wie der Guillemot-Lenker Immersions I-Force-System verwendet und daher ebenso einen COM-Port belegt.



**Ergonomie:** ● ● ●  
**Verarbeitung:** ● ● ● ●  
**Installation:** ● ● ● ●  
**Lieferumfang:** ● ● ● ●

**Preis:** ca. 330,- DM inkl. Netzteil, Pedalerie und den Vollversionen „Daytona USA Deluxe“ und „Sega Rally Championship Force Feedback“

**Online-Info:** <http://www.platinum-sound.com>,  
<http://www.pearl.de>



- \* stärkster Motor im Test
- \* 15 programmierbare Knöpfe



- \* Knöpfe schlecht erreichbar
- \* Pedale zu hoch, Widerstand nicht justierbar
- \* mangelhaft übersetzte deutsche Anleitung
- \* belegt einen COM-Port



## Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel

Vorweg die gute Nachricht an alle genervten Besitzer des „Sidewinder Force Feedback Joysticks“: Das Lenkrad kommt ohne den lauten Ventilator aus! Auch sonst sticht das Microsoft-Modell durch hochwertige Verarbeitung und die beste Pedalerie aus dem Testfeld heraus. Und das, obwohl sich auch hier der Pedalwiderstand nicht justieren läßt. Dafür wirken die Force-Feedback-Effekte wohl dosiert und vermitteln ein exzellentes Fahrgefühl. Die sechs Feuerknöpfe an der Front sind gut platziert, einzig die Schaltflügel auf der Rückseite liegen eine Spur zu weit innen, um auch beim Einlenken noch optimal erreichbar zu sein. Die Installation über Win 95/98 ist ein Kinderspiel; die praktische Feststellschraube schnallt das Lenkrad in Sekundenschnelle stabil auf die Tischplatte. Wer über 1.80 Meter groß ist, eckt freilich trotz mittiger Platzierung mit den Beinen an. Außerdem ist dieses Wheel das teuerste im Test. Doch Qualität hat eben ihren Preis...



**Ergonomie:** ● ● ●  
**Verarbeitung:** ● ● ● ● ● ●  
**Installation:** ● ● ● ● ● ●  
**Lieferumfang:** ● ● ● ● ● ●

**Preis:** ca. 420,- DM inkl. Netzteil, Pedalerie und den Vollversionen „CART Precision Racing“ und „Monster Truck Madness 2“

**Online-Info:** <http://www.microsoft.de>



- \* hochwertige Verarbeitung
- \* exzellentes Fahrgefühl



- \* Schaltflügel zu weit innen, Feststellschraube stört
- \* nur 8 programmierbare Knöpfe
- \* Pedalwiderstand nicht justierbar
- \* hoher Preis

## Saitek R4 Force Wheel

Mit einer Breite von fast einem halben Meter lieferte Saitek den mit Abstand imposantesten Testkandidaten. Wer so viel Platz am Schreibtisch opfern kann, wird mit einer geradezu genialen Festhalteklammer belohnt: Der Lenker ist in Sekunden-schnelle an- und abmontiert; auch großgewachsene PC-Piloten ecken nicht mit ihren Beinen an. Und nur hier läßt sich der Widerstand der (allerdings billig wirkenden) Pedale mit dem im Lenkradrücken versteauten Imbusschlüssel individuell einstellen.

Zu kritisieren wären die beiden mit den Daumen nur schlecht erreichbaren Feuerknöpfe an der Lenkradfront. Und die zwei Schaltflügel sind zu klobig, um mit nur einem Finger bedient werden zu können. Last, not least vermittelt das Gerät ein weniger direktes Gefühl für die Straße als das Microsoft-Pendant – obwohl es auf derselben FF-Technologie (zum Anschluß an den Gameport) beruht. Vielleicht bringt die für das kommende Jahr geplante USB-Variante da Besserung?



**Ergonomie:** ● ● ●  
**Verarbeitung:** ● ● ● ● ● ●  
**Installation:** ● ● ● ● ● ●  
**Lieferumfang:** ● ● ● ● ● ●

**Preis:** ca. 380,- DM inkl. Netzteil, Pedalerie sowie voraussichtlich fünf Spieledemos

**Online-Info:** <http://www.saitek.de>



- \* beste Feststellklammer im Test
- \* Pedalwiderstand justierbar



- \* Lenkrad sehr groß
- \* nur 6 programmierbare Knöpfe
- \* Schaltflügel zu klobig



## 0,38 Tests pro Seite

Ich verstehe nicht, warum sich die Leute über Euer Cover aufregen. Wenn man keine Hüllen mehr für die CDs hat, sollte man sich eben Eure CD-Tasche kaufen. Und wenn man sich nicht ganz blöd anstellt, geht auch nichts kaputt – weder das Heft noch der Sammelordner. Meine Hefte haben das über sieben Jahre ausgehalten! Dabei nehme ich sie immer wieder gern heraus und sehe mir ein paar alte Tests an... Wobei wir auch schon beim nächsten Thema wären: Das „Du“ geht zwar vielen Lesern ab, aber Michael persönlich (ich werfe mich immer noch stündlich gen Osten zu Boden) hat mir per Brief erklärt, daß jede weitere Diskussion zwecklos sei. Außerdem hat Euer göttlicher Arbeitgeber meiner Meinung nach ja auch recht. Viel mehr trauere ich den Artikeln nach, welche mir immer am besten gefallen haben: den Tests der miesesten Spiele auf dem Markt! Die genüßlichen Verrisse von damals gefallen mir selbst mit meinen „erwachsenen“ 23 Jahren noch. Ihr kommt jetzt sicher wieder mit „Aber der Informationsgehalt ist viel wichtiger.“ oder „Wir testen lieber ein gutes Spiel ausführlicher.“ und zu guter Letzt vielleicht noch mit „Es sind so viele Spiele auf dem Markt, daß wir die schlechten aufgrund der begrenzten Seitenanzahl nicht testen.“ Dabei fanden z.B. im März '91 noch 41 Tests auf 108 Seiten Amiga Joker Platz, während sich jetzt „nur“ 31 Tests auf 150 Seiten tummeln. Ihr seid also von durchschnittlich 0,38 Tests pro Seite auf 0,2 Tests pro Seite gefallen. Kurzum, reduziert lieber die Hot Spots. Was hilft mir eine ausführliche Ankündigung, wenn das Game die Ausgabe drauf ohnehin getestet wird? Oder wenn das Spiel sich nach Euren eigenen Worten vom „frühen Entwicklungsstadium bis zur Endversion ja noch drastisch ändern mag“. Meine restlichen Wünsche sind dagegen kleine Fische: die Wiedereinführung der Joker Galerie, leserliche Comics und mehr Leserbriefe.

Eins noch: Ich habe mir Eure Internet-Seiten angesehen. Kompliment, gut, übersichtlich, und man sieht den Joker mal wieder. Man(n) muß auch zugeben, daß Brigitta immer noch so gut aussieht wie früher, aber was ist eigentlich aus der niedlichen Uschi geworden? Dorothea dagegen ist auf der Homepage noch als ständige Mitarbeiterin eingetragen, in der Ausgabe vom November aber nur als Aushilfe – ja, was denn nun?

Werner Grünäugl jun., Erlbergstr. 32, 83233 Bernau am Chiemsee

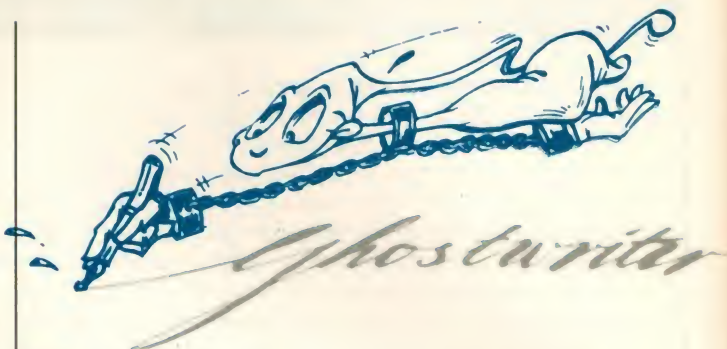
*Ein Hoch auf den Entdecker der Test-Seiten-Arithmetik! Doch ob 0,38 oder 0,2 Promille pro Quadratzentimeter Joker, wir bemühen uns weiterhin um eine flächendeckende Besprechung des Spielmarktes – selbstnuschelnd inklusive deftiger Verrisse. Bloß gehören nun mal News, Previews, Messebesuche, Hardware-Tests usw. mit dazu. Auch bezüglich Uschis Verbleib kann ich leider nicht dienlich sein; die Gute hat uns schließlich schon 1993 verlassen. Dafür ist Dorli jetzt endgültig wieder da und Brigitta ob Deines Kompliments höchst geschmeichelt.*

## Quo vadis Amiga?

Michaels Editorial „Die Rückkehr der Klassiker“ hat mir gut gefallen. Hat das Bild mit dem unbeschreiblichen Amiga diesbezüglich etwas zu sagen?

Oliver Tacke, E-Mail: olivertacke@hotmail.com

*Bilder sagen zwar mehr als 1.000 Worte, doch gilt das weder für Michael noch für den Amiga – war einfach ein lustiges Foto und als solches übrigens ein klassisches Relikt aus AJ-Tagen. Hier noch ein paar originelle Edi-Schnappschüsse; alle ähnlich aussagekräftig...*



**Immer wieder kassiere ich Anpiffe von literarischen Dauerläufern, deren Briefe zum Abdruck gekürzt werden mußten. Jetzt mag ich nicht mehr: Zum bevorstehenden Fest der Liebe gibt's diesmal ein paar ungewohnt lange Zuschriften. Und wehe, ich höre auch nur ein Widerwort von der lesefaulen Fraktion – Knecht Ruprecht hat die Rute schon gezückt!**

## Golden Oldies

Zu Beginn erst einmal Lob ohne Ende: Der PC Joker ist mein absoluter Favorit unter den Spielmagazinen! Es würde mich allerdings mal interessieren, inwieweit die Verkaufszahlen des Hefts von der beigelegten Vollversion abhängen. Da ich ein Fan von Low-Budget-Spielen und Compilations bin (sprich: ich kann mir nicht permanent neue Games leisten), kommt es nämlich häufig vor, daß ich Eure Vollversionen schon besitze. Ihr gebt ja die Spiele an, die Ihr im nächsten Heft haben werdet, aber was ist in zwei Monaten? Entscheidet Ihr die Vollversion kurzfristig oder bestehen da langfristige Verträge?

Einen Kritikpunkt habe ich dennoch: „PC-Tuning“ auf zwei Seiten? Es gibt doch genügend Anleitungen und Fachbücher von Hardware-Spezialisten auf dem Markt. Wäre es nicht besser, Ihr konzentriert Euch auf spielespezifische Inhalte (Joysticks, Sound- und 3D-Karten) bzw. deren Konfiguration? Apropos: Ich habe vor kurzem „Gran Turismo“ auf der Playstation (das ist mal ein leicht konfigurierbares System!) gespielt und es für gut befunden. Gibt's das auch für den PC? Und gibt es hier eigentlich keine Spiele wie „Tetris“, „Lemmings“ oder „Galaga“ mehr? Am C-64 habe ich auch immer gern Zehnkampf gespielt, aber die Testurteile der PC-Versionen waren nie sehr überzeugend. Gibt es trotzdem ein Spiel, das Ihr empfehlen könnt?

Joachim Hoof, E-Mail: hoof@fuessner.de

*Wir kaufen unsere Vollversionslizenzen in der Regel für zwei, drei Ausgaben im voraus ein... und hoffen schwer, daß sich die Investitionen durch höhere Verkäufe bezahlt machen! Freilich spielen da auch immer noch andere Faktoren mit: Saison, Cover-Themen, Mitbewerberverhalten usw. Das Special zu PC-Tuning übrigens war durchaus nützlich, richtete sich zugegebenermaßen aber an fortgeschrittene User. Naja, man muß auch mal Probefallons steigen lassen.*

*„Gran Turismo“ wird es wohl leider nie für den PC geben, da die Entwickler von Poly's eng mit Sony verbunden sind. Doch an (schönen) Rennspielen herrscht hier ja kein Mangel! An einer neuen Umsetzung des alten Konzepts von „Lemmings“ freilich schon, dito an einer wirklich guten Olympiade. Tetris- und Breakout-Klons findest Du aber nach wie vor auf Shareware-CDs. Und für den ganz nostalgischen Kick empfehle ich „Lode Runner 2“. Aber sag hinterher bitte nicht, wir hätten Dich nicht gewarnt!*





## Urlaubsgrüße

Hi Ghost, wenn man vier Wochen in Frankreich Urlaub macht und gezwungen ist, die drei mitgenommenen Joker-Ausgaben 19mal zu lesen, fällt einem schon einiges auf:

1. Ich finde das neue Layout sehr gut, bis auf die jetzt fehlenden Genresymbole.
  2. Ihr schreibt immer „besser ein P200“. Auf wie vielen Rechnern installiert Ihr das zu testende Spiel?
  3. Warum muß man indizierte Spiele selbst im Ghostwriter „verquarken“? Das ist doch keine Werbung, oder doch?
  4. Was zum Kuckuck war in Ausgabe 10/98 mit Seite 65 los? Und wer ist Cog Freeman?!
- Demian Kellermann, E-Mail: CheaterNue@aol.com

*Unseren Jungs ist bei der Lektüre Deines Briefes auch etwas aufgefallen: Vier Wochen Urlaub kennt man hier nur auf vier Jahre verteilt!*

1. Was sagst Du zu den ganz neuen Seitenköpfen?
2. Testsoftware wird in der Regel auf mehreren Systemen installiert; die Spannweite reicht derzeit von einem P166 MMX bis zu einem P2/300. Kleinere Rechner (486er, P90) kommen nur noch in Sonderfällen zum Einsatz.
3. Was Werbung ist, entscheidet in Bayern leider oft genug die Staatsanwaltschaft. Daher bleibt Vorsicht die Mutter der Rappelkiste.
4. Die Seite mit dem übersprühten Alttest von „Starcraft“ in Ausgabe 10/98 war ein Werbegag für den neuen 3D-Hit „Half-Life“ – dessen Held nun mal Cog Freeman heißt.

## Ungefragte (Um-)Fragen

Na bravo, wieder so 'ne sinnlose Umfrage: Wieviel Geld verpasse ich? Fahr' ich einen Corsa oder einen Ferrari? Wie viele Leute lesen meinen PC Joker? Ossi oder Wessi? Dabei gibt es so viele wichtige Fragen: Sollen wir „Du“ oder „Sie“ als Anrede benutzen? Natürlich „Du“. Wollt Ihr Ghost- oder Jokercomics? Natürlich Jokercomics! Außerdem: Wo ist der Test von „Mortal Kombat 4“? Dürft Ihr den Titel nicht mal erwähnen? Jetzt sind es doch wirklich bloß noch Trickfiguren statt Menschen, und schließlich sehen kleine Kinder auch „Itchy & Scratchy“ bei den Simpsons. Gibt es Alternativen, etwa einen Sonderteil für volljährige Leser oder einen Test auf Eurer Homepage – vielleicht auf einem jamaikanischen Server, hehe. Ich habe ein Recht auf die Wahrheit, und dazu zählt der Test von MK4 und Konsorten! Ansonsten macht weiter so, Ihr seid die Besten!

Peter Daniel, E-Mail: 100.186478@germany.net.de

*Okay, dann eben eine sinnlose Antwort: Wer meinen Comic absetzen will, wird mit Corsa nicht unter vier Jahren bestraft und auf Lebenszeit gesiezt! Daher, mein Herr, teile ich Ihnen hiermit wahrheitsgetreu mit, daß in MK4 Polygonmännchen kämpfen. Und das immer noch mindestens so blutig wie gehabt, weshalb das Spiel in Deutschland nicht offiziell vertrieben wird. Andererseits: Wer die Simpsons mag, kann kein ganz schlechter Mensch sein – ich verzeihe Dir!*

## Das Kleingedruckte

Als erstes möchte ich Euch mal sagen, daß der PC Joker die beste PC-Zeitschrift ist, die ich kenne – und das sind einige! Ich kaufe den Joker seit gut einem Jahr und habe zum Geburtstag nun endlich ein Abo geschenkt bekommen. Prima, denn die heiße Prämie gab es obendrein. Jetzt aber zu meinem eigentlichen Anliegen: Könntet Ihr nicht den Zeichner der Ghost-Comics bitten, etwas größer zu schreiben? Jedesmal, wenn ich mir Euer Heft kaufe, stürze ich mich sofort auf den Comic. Die Schriftgröße ist mit der Zeit schon besser geworden, aber ich muß trotzdem immer sehr genau hinschauen, wenn ich alles erkennen will. Und das, obwohl ich keine Sehschwäche habe...

Andreas Ruland, E-Mail: Rujark@t-online.de

*Ich könnte Dir jetzt erzählen, daß Handlettering eine heutzutage selten gewordene Comic-Kunst ist und dem Zeichner zusätzliche*

*Ausdrucksmöglichkeiten gibt, für die sich genaues Hinsehen lohnt. In Wahrheit schreibt Werner Regnet aber vermutlich mit Absicht so klein, DAMIT Du genau hinguckst! Wie auch immer: Hast Du schon mal versucht, Deinen Schöpfer persönlich zu kritisieren?*

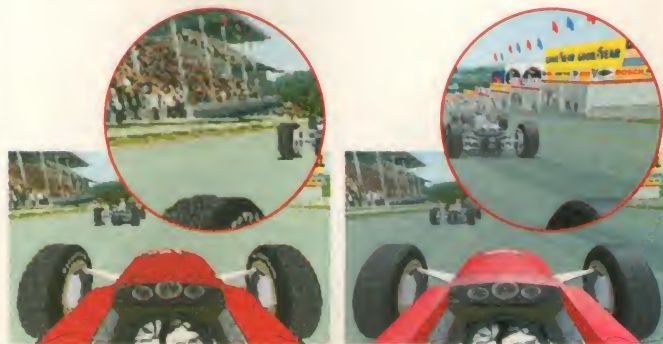
## Abgekartete Spiele

Jahrelang ärgerte ich mich über Spiele, die unendlich langsam liefen, ewig lange Ladezeiten brauchten oder beim Abspielen von Soundeffekten den Mauszeiger hüpfen ließen. Kein Wunder bei meiner altersschwachen Hardware, also mußte ein Pentium 2 her. Nachteil: Fast alle meine alten DOS-Spiele laufen nur noch mangelhaft oder überhaupt nicht mehr. Trotzdem war ich ein halbes Jahr lang ganz zufrieden, bis ich mir den nächsten Spielestapel ins Haus geholt habe. Schon ging der ganze Ärger wieder von vorne los: Abermals dauerten Ladevorgänge endlos oder führten beim Versuch, das Intro abzubrechen, direkt zum Absturz. Auch eine 3D- bzw. eine bessere Soundkarte wurden schmerzlich vermißt. Ich habe mir daraufhin Eure Spieletests genauestens durchgelesen, aber keine Hinweise auf folgende Kriterien gefunden:

1. Ladezeiten
  2. Ruckeln ohne 3D-Karten (anscheinend verfügen Eure Tester alle über die teuerste Hardware)
  3. hohe Soundkartenanforderungen
- Ich finde „unterstützt Direct3D“ usw. zwar informativ für Besitzer solcher Karten, doch ein Hinweis „läuft schlecht ohne 3D-Beschleuniger“ wäre sehr hilfreich für „Schmalspurcomputer“-Besitzer wie mich.

Dr. med. vet. Monika Keßler, Donaustauer Str. 2, 93059 Regensburg

*Wo es zutrifft, werden übermäßig lange Ladezeiten im Test eigentlich immer moniert; Abhilfe schafft häufig mehr RAM und/oder ein schnelles CD-Laufwerk. Mit 3D-Games verhält es sich dagegen tatsächlich anders: Heutzutage ist längst davon auszugehen, daß für eine Beschleunigerkarte entworfene Spiele (und das sind eigentlich alle, die so ein Teil unterstützen, nicht nur jene, die es voraussetzen) ohne nahezu unbrauchbar sind. Daher werden, soweit die Unterschiede nicht im Text oder eigenen Boxen herausgearbeitet sind, bloß die Ausnahmen von dieser Regel ausdrücklich erwähnt. Unter „hohen Soundkartenanforderungen“ kann ich mir hingegen nichts Rechtes vorstellen, denn ab Win 95/98 und einem zum Soundblaster-Standard kompatiblen 16 Bit-Modell ist man praktisch immer auf der sicheren Seite. Und so was sollte doch zumindest im P2 stecken?!*



Immer häufiger ein Bild des Jammers: 3D-Spiele wie „Grand Prix Legends“ ohne Beschleunigerkarte (links)

## Auf die richtige Karte setzen

Euer Mag ist spitze, besonders die 3D-Karten-Tests. Ich besitze einen Pentium 150 mit 48 MB RAM und einer 2 MB-Grafikkarte. Da diese Konstellation hoffnungslos veraltet ist, hatte ich schon länger vor, mir eine Voodoo 2-Karte zuzulegen. Allerdings erfuhr ich dann, daß neuere Spiele wie „N.I.C.E. 2“ wegen des begrenzten Speichers



meiner 2D-Karte nicht auf meinem Rechner laufen würden. Also neue 2D-Karte und Add-on-Board? Ein wenig zu teuer für mein begrenztes Budget!

In Eurem Heft fand ich dann die Lösung des Problems: Ein Board mit Banshee-Chip. Im Test zur Miro Highscore Pro war in Ausgabe 9/98 allerdings zu lesen, daß die zweite Textureinheit fehlt und keine Texturen im Hauptspeicher abgelegt werden können. Bedeutet das jetzt auch halbe Leistung? Für mich wäre auch wichtig, daß die Karte Voodoo 1-kompatibel ist und man nicht nur Direct3D- und Voodoo 2-Games zocken kann. Und wißt Ihr inzwischen, welche Spiele als Vollversionen dabei sind?

Julian Kellner, Lössweg 47, 72108 Ergenzingen

*Eine Karte mit Banshee-Chipsatz scheint in Deinem Fall durchaus empfehlenswert: Bereits für unter 300 Mark bekommst Du da eine Kombilösung mit 16 MB Grafikspeicher, exzellenten 2D-Eigenschaften und einer 3D-Performance, die selbst mit nur einer Textureinheit zu Voodoo 2 vergleichbar ist. Das mit dem Auslagern von Texturen funktioniert ohnehin nur bei AGP-Karten, nicht aber bei PCI-Modellen und ist derzeit auch noch bei keinem Spiel erforderlich. Okay, Abwärtskompatibilität ist nicht bei jedem Spiel gewährleistet, doch Patches lassen erfahrungsgemäß nie lange auf sich warten. Über Preise und beigefügte Vollversionen informiert man sich am besten im Handel, denn gerade zu Weihnachten tauchen immer wieder überraschend Sonderangebote auf.*

## Houston, wir haben ein Problem!

Als Weltraum-Fan habe ich mir natürlich das Spiel „Apollo 18“ gekauft, und siehe da... es läuft nicht. Macht aber nichts, denn nach Euren 19 Prozent stimmt mich das nicht weiter traurig, und Project Two antwortet auf meine E-Mail sowieso nicht. Die nächsten 100 Mark werde ich trotzdem wieder in diese Firma investieren, dann aber als Aktie. Wer mit so einem Sch... Kohle macht, muß schließlich irgendwann so reich wie Microsoft werden!

Anonym, E-Mail: xpole@aol.com

*Also, ich würde mich da vorher noch mal mit Herrn Kaiser von der Hamburg-Schwammheimer besprechen. Andererseits: Auf unseren Test hast Du ja auch nicht gehört. Hey, wozu machen wir uns überhaupt die Mühe?!*

## Harsche Kritik

Ich hab mir heute Euer Heft mal angesehen und muß sagen, daß allein schon das Layout eine Zumutung ist. Könntet Ihr nicht mal Eure Rubrikentitel neu designen? Genauso unleserlich ist das Cover: Erst kommt ein roter Kasten, dann ein gelber, anschließend ein grüner und darunter jede Menge anderer Kram – ist das nicht ein bißchen viel?

Danach sind es vor allem Kleinigkeiten, die mir das Lesevergnügen verleiden: Die Interna bestehen größtenteils aus uninteressantem Klatsch, herausgestellte Zitate werden durch verschiedene Schriftgrößen verunstaltet, und streckenweise geht der eigentliche Test in einem Wust aus Extraboxen unter. Überhaupt sind alle Reviews etwas zu kurz geraten, aber das hängt wohl mit dem Heftumfang zusammen. Was haben dagegen Internet-Sites in einer Spiele-Zeitschrift verloren? Wer online geht, findet seine Links im Netz, alle anderen brauchen sie eh nicht. Meiner Meinung nach sollte sich eine Spielezeitschrift auch nicht mit Hardware befassen. Hin und wieder ein Test über Joysticks oder 3D-Karten ist ja noch sinnvoll, aber gerade bei letzteren übertreiben alle Magazine maßlos. Das einzige, was an Eurem Heft wirklich zu loben wäre, ist das gelungene CD-Menü. Da hat endlich jemand gezeigt, was er auf dem Kasten hat.

Franz Georg Köhler, E-Mail: fgkoebler@gmx.net

*Darf ich diesem Schreiben entnehmen, daß wir Dich nicht als Fan gewinnen konnten? Trotz neu designer Rubrikentitel und aktuell sehr übersichtlichem und schickem Cover? Trotz sachdienlichem Special zu Force-Feedback-Lenkern und einem Online-Teil, der sich ganz auf Spiele konzentriert? Dann... ja, dann muß ich passen.*

## Frühstart

Vor nunmehr gut zwei Monaten habt Ihr „N.I.C.E. 2“ getestet. Schön, aber wann kann man das Teil endlich kaufen? Andersherum gefragt: Warum testet Ihr ein Programm, das nach Eurer eigenen Aussage noch nicht einmal fertig ist?

E-Mail: Hespemeyer@t-online.de

*Von den netten 3D-Flitzern hatten wir in Ausgabe 9/98 eine nahezu fertige Version im VORABTEST. Was von den Entwicklern im letzten Go bis zur Veröffentlichung vor Weihnachten noch verbessert wurde, steht diesmal auf den Seiten 90/91 nachzulesen, wo wir auch die endgültige Note nachreichen. Das mußst Du Dir wie in einer Autozeitschrift vorstellen: Erst der „Fahrbericht“, dann der „Test“.*

## Der Cover, das unbekannte Wesen

Hallo Jungs, Mädels und Hunde sowie natürlich Gespenster! Bei Euch weiß ich gar nicht, wie die richtige Anrede lautet. Wenn ich Euch mit „Mensch“ tituliere, sind Ghost und Daisy beleidigt, also: Hallo Wesen!

Ich gebe ja zu, daß die selbstgezeichneten Covermotive aus Amiga-Joker-Zeiten noch stark zum Klischee des pubertären Einsiedlerzockers beigetragen haben. Nichtsdestotrotz hatten sie etwas Originelles, und ich bin der Meinung, daß ein Cover originell sein sollte. Einfach ein Bild aus einem Game auf das Titelblatt zu klatschen, das kann wahrscheinlich selbst ich. Es muß doch wohl möglich sein, ein originelles, selbstgezeichnetes und trotzdem seriös erscheinendes Cover zu entwerfen, oder nicht?

Martin Christian, E-Mail: Martin.Christian@uni-konstanz.de

*Bilder AUS einem Game zieren unser Titelblatt höchst selten, in aller Regel sind es sehr aufwendige Artworks ZU einem Game – wie etwa diesmal das wirklich geniale Echsenauge zu „Turok 2“. Originalität hat hier also wenig mit „selbstgezeichnet“ zu tun, zumal Spiele-Artworks auf dem Cover einer Spiele-Zeitschrift nun wirklich Sinn machen. Als kleines Trostpflaster für Dich hier aber eine Mini-Galerie alter Covermotive, die Celal einst für uns erstellt hat.*



## War's das?

Noch nicht ganz: Um hier auch im kommenden Monat wieder eine breite Palette an Lobhudeleien, Kritik, Vorschlägen und Heiratsanträgen auffahren zu können, bin ich natürlich auf Ihre/Eure Mithilfe angewiesen – Fragen zu Hardware sind ebenso gerne gesehen wie Meinungen zum Heft oder Steffens Latzhose. Wir drucken nahezu alles, was interessant klingt! Auf Wunsch übrigens auch anonym, eine kurze Mitteilung genügt. Andernfalls muß dem Brief nur RÜCKPORTO (im Ausland Internationale Antwortscheine) beiliegen, damit ich mich zu einer persönlichen Antwort hinreißen lasse!

JOKER VERLAG  
„GHOSTWRITER“  
MAX-LOIDL-WEG 4  
D-85598 BALDHAM  
E-MAIL INTERNET:  
leserbrieft@pcjoker.de



# CALIBRATION



## GAME COMMANDER

PLATIN EDITION

### AUTOMATISIERUNG DES SPIELSTARTS

Lieber das Spiel starten als Starten spielen!  
Bei jedem Game Launch spart man mit dem  
GameCommander™ bis zu 30 Schritte  
(Joystick auswählen, kalibrieren, program-  
mieren, usw.)!

### EINHEITLICHE PROGRAMMIERUNG

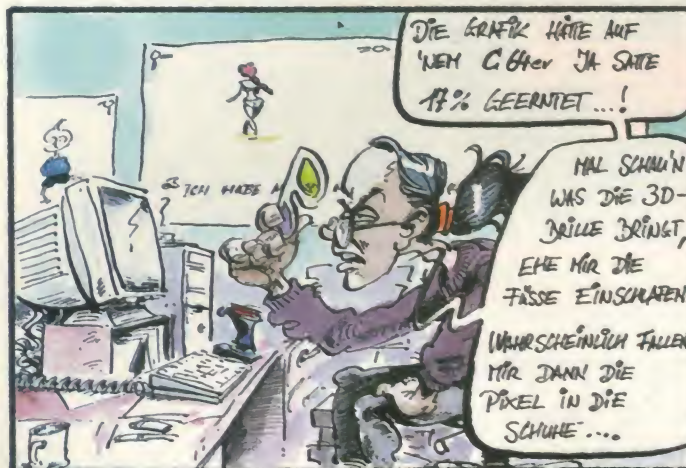
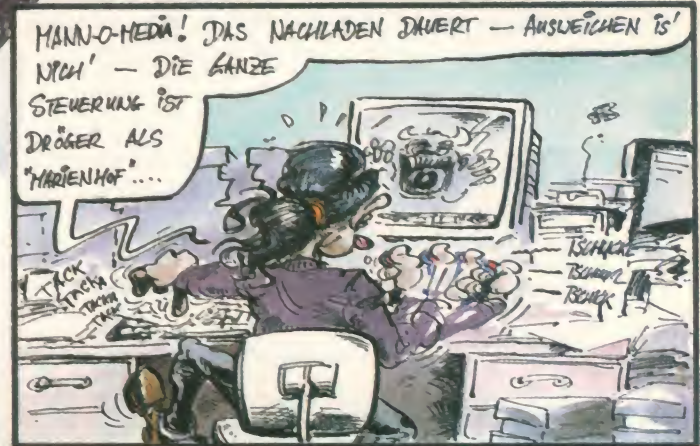
Endlich eine einheitliche Programmieroberfläche  
für alle DirectX kompatiblen Controller aller  
Hersteller.

Sogar ältere, analoge Gamepads und Joysticks,  
ect. kann man voll mit Tastaturbefehlen belegen.

### STARTRAMPE FÜR ALLE SPIELE

Alle installierten Spiele finden sich in  
Gruppen geordnet im GameCommander™  
und werden von dort gestartet.  
Die lästige Suche nach dem Spiele-Ordner  
entfällt.







# Kostenlose Produktinfos



Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007	008	009	010	011	012
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
013	014	015	016	017	018
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
019	020	021	022	023	024
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
025	026	027	028	029	030
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
031	032	033	034	035	036
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
037	038	039	040	041	042
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
043	044	045	046	047	048
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Anzeige des Monats

Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer:

## Statistische Angaben

Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

### 1. Altersgruppe

- 1.1 ☐ bis 14 Jahre  
1.2 ☐ 15 - 20 Jahre  
1.3 ☐ 21 - 30 Jahre  
1.4 ☐ 31 - 40 Jahre  
1.5 ☐ über 40 Jahre

### 2. Computer

Ich nutze meinen Computer:

- 2.1 ☐ nur privat  
2.2 ☐ nur beruflich  
2.3 ☐ beruflich und privat

### 3. Erfahrung

- 3.1 ☐ Einsteiger  
3.2 ☐ Fortgeschrittener  
3.3 ☐ Profi

### 4. Information

Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?

- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige  
4.2 ☐ Eindruck der Produkte  
4.3 ☐ Preis der Produkte

**Einsendeschluß: 30. November 1998**

Fax - Nummer:  
08106 / 89 96 07

Joker Verlag  
Produktinfo  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse



## Der Herausgeber



Michael Labiner  
verantwortlich

## Die Redaktion



Richard Löwenstein (r)  
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)  
leitende Bildred.



Markus Ziegler (mz)



Manfred Huber (mh)



Reinhard Fischer (rf)



Brigitta Labiner (bl)



Paul Kautz (pk)

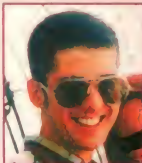


Michael Trier (mt)

## Das Layout (Prolit Studio GmbH)



Daphne Cisneros



Mario Simeunovic



Karl Rieß

## Die Aboabteilung



Petra Laubenberger  
Tel: 08106/899603



Nicole Laubenberger



Christiane Schober

## Anzeigenverwaltung Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601  
Fax: 08106/899607

## Comic + Illustration

Werner Regnet

## Fotografie

Steffen Schamberger  
Reinhard Fischer

## Titel

„Turok 2“, Acclaim  
Prolit Studio

## Produktionsleitung

Brigitta Labiner

## Marketing/Vertrieb

Dorothea von Pronay

## Layout, Reproduktion, Satz

Prolit Studio GmbH  
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

## Druck und Gesamtherstellung

Jungfer Druckerei und Verlag GmbH  
37412 Herzberg

## Umschlag/Multicover®

Sebalb Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

## Vertrieb Handelsauflage

MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
Tel: 089/31906-0

## Verkaufte Auflage III/98

118.579



## Erscheinungsweise

PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

## Abonnement

Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 91,- / Ausland: DM 100,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

## Manuskripte

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

## Urheberrecht

Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

## Haftung

Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

## Umwelthinweis

PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

## Verlag und Redaktion

Joker Verlag Labiner GmbH & Co.  
Max-Loidl-Weg 4  
85598 Baldham  
Tel. Verlag: (08106) 899601  
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

## Joker Homepage:

http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

## BIETE

## HARDWARE

Verkaufe Nintendo 64 mit Turok u. Bomberman. VB 235 DM. Sebastian Schacht, Zum Sundern 7, 38527 Meine. Tel.: von 15 bis 19 Uhr 05304/3754

Amiga 500, 1 MB RAM, über 300 Spiele, 2 Joysticks, 1 Gamepad, VB 350 DM, Sega Mega Drive II, 10 Spiele, 32X-Aufsatz, VB 350 DM. Tel.: 06465/7515 ab 16 Uhr

Verkaufe Simms, Dimms, CPU's usw. Alles gebrauchte Artikel! Zum Teil 50 % unter Listenpreis. Z.B.: Dimm 64 MB 80,- DM oder HDD 2, 1 GB 120,- DM. Infos unter 0171/8821947

Game Boy für 50,- DM, Game Boy-Spiele verschiedene Preise, 2 Tonverstärker Licht und Hupe für Game Boy, PC-CD-ROM 26 Demos 30,- DM, PC-Spiel Motoracer, Extreme Assault, Hospit. Oliver Moesinger, Autogenstr. 32, 65933 Frankfurt

## BIETE

## SOFTWARE

Vollversionen: Riven 50,- DM; Joint Strike Fighter 20,- DM; EF 2000 Tactcom 20,- DM; 6 kleine, witzige Win95-Spiele nur 10,- DM; derjenige, der alle Spiele auf einmal kauft, bekommt obendrein die PC Joker 3/98 - CD mit 24 Vollversionen von Starbyte. Schreibt an: Franz Diwischek, Buchwinkl 15, 83229 Aschau

Biete Turok, FIFA 98, Command & Conquer 2. Jonas Christians, Waldstr. 5, 82284 Grafrath

Verkaufe ca. 60 original Amiga-spiele (z.B. Die Siedler, Der Patri-zier, Lemmings und vieles mehr. Supergünstig: Preise zwischen 5 und 15 DM. Liste anfordern: Janosch Marohn, Alfred-Delp-Str. 4, 41466 Neuss

Verkaufe PC-Heimverdienst-Software ab 20,- DM bis 100,- DM. Kann aus fam. Gründen diesen Top-Verdienst nicht mehr wahrnehmen. Tel./FAX: 0491-15107

Verk. PC-CD-ROM-Spiele bereits ab 10,- DM. Liste bei Thomas Schmidt, Karthäuserstr. 14, 31139 Hildesheim oder per E-Mail: Thomas.Schmidt.Hi@t-onli-ne.de

Verk.: Monkey Island 3 40 DM, Pod, Have a Nice Day, Rally Racing 97, Bleifuß, D.O.G., Stone-keep, Dune 2, Z, Return to Zork, Lands of Lore, Alone in the Dark 2 u. 3 15 DM, Aliens 25 DM, NBA 96 35 DM u.v.m. ruft an: Tel.: 04842/8299

F22, Nuclear Strike, NHL 98 je 35,-. Dungeon Keeper, Lands of Lore, Seven Kingdoms, Risiko je 25,-. Industriegigant 40,-, C&C 15,-, Floyd 20,-, Anatol Scheffler, Tel.: 07723/5744 (Alles Original)

Age of Empires 40 DM, Bleifuß Fun 10 DM, Toca Touring Car Championship 40 DM, Gold Games 2 20 DM, Need for Speed 2 SE Classic 20 DM, plus Porto. Spiele mit Originalverpackung. Tel.: 07041/940453

NHL 98, FIFA 98, BM 98, Anstoß 2 + Verlängerung, F1-Racing, GP2, FIFA - WM 98, BM 97, NHL 97 für zusammen 150,- DM. E-Mail: volker.krahe@t-online.de

Biete: Tomb Raider 2, Worms 2, C&C 2 + Mission CD, Monopoly für je 40,- DM. F22 ADF für 50,- DM. Tel.: 08166/1333

Verkaufe Originale: Might and Magic 6 50,- DM, Anno 1602 50 DM, Lords of Magic 25,- DM, Timeshock 15,- DM. Tel.: 03332/416719 ab 16.00 Uhr

Verk. Army Man, JSF, Rebellion, Dungeon Keeper, C&C, EF 2000, Nuk Strike, NBA 98. Angebote an Philip Skupin, Tondern Stieg 1, 22049 Hamburg oder Fax: 040/6959519

Verkaufe: Final Fantasy 7, F 1 Racing je 50,-, Red Baron 2 45,-, Imperialismus 20,-, Napoleon in Rußland, Pazifik General je 25,-, Max, Industrie Gigant je 15,-, Silent Thunder, Win Cleaner, M1A2 Abrams, Descent 1+2+Mission Builder, Terra Nova je 10,-, Power Wheel m. Gas u. Bremse 60,- DM (Neupr. = 160,-), Netzwerk-karte (neu) 20,-. Tel.: 04503/75423

Verk. Azraels Tear 20,-, Wing Commander 4 30,-, Pro Pinball 15,-, Down in the Dumps 15,-, 3 D Ultra Pinball + Creep Night 20,-, Stonekeep 15,-, Rebel Assault 2 20,-, Für N64 Blast Corps 50,-. Tel.: 04361/1238

Under a Killing Moon 25 DM, Golden Gate Killer 20 DM, Textwrighter 10 DM, Biing 15 DM, Power-Wheel-Fußpedal 75 DM. Alles mit Originalverpackung. Tel.: 05341/390122, fragt nach Kosi!



Je 15 DM: Incubation, Wet; je 10 DM: Formel 1, 2 Mega Hits Utilities, Gamebox 2; je 5 DM: Congo, Hammer of the Gods, Bureau 13, Gulty, Ascendancy, Dragon Lore, Dreamweb, Knight of Xentar. Tel.: 05021/12676

BM 97, Gold Games 1 je 25 DM, Grand Prix Manager, NHL 96 je 20 DM; Biing, Der Produzent, Pizza Connection, Capitalism je 15 DM; Martini Racing 10 DM. Originalverpackungen. Tel.: 05341/390122

Amiga Soft- und Hardware. Original verpackte Spiele für A500 bis A1200, AGA, sowie Zubehör, gegen Freiumschlag Liste erhältlich. Phone 05722/6847

Verk. C&C1 + Missions CD 30 DM; C&C2 + Missions CD 30,- DM, alles zusammen 50 DM. Tel.: 03571/426202

FIFA '98, Andretti Racing, Jedi Knight, Mag!, Destiny, Grand Prix Manager, F 1 Manager '96, Simon 2, Mad TV 1+2, Teamchef, Transport Tycoon, Anstoß 2 + Verlängerung. Preise 20-50,-. Tel.: 05129/1505

F-22 Raptor, Comanche 3, Manx TT-Superbike, P.O.D., Apache Longbow, Nfs 2 SE, Bleifuß 2, Extreme Assault, Have a Nice Day, Hind, Hexagon, G-Nome, Ultimate Race Pro, Autobahnraiser u.a., 1/3 des Neupreises. Tel.: 0911/752758

## KONTAKTE

Wanted! Wing Commander in der ersten Stunde sucht Rekruten für intergalaktischen Feder-

krieg. Mag Space - Sims und RPG's. Annegret Dreher, Norderstr. 52, 24539 Neumünster

## SUCHE SOFTWARE

Suche dringend das PC-Spiel "Stronghold". Tel.: 0911/5105515

Might and Magic 1, Ultima 7 Teil 2 „Die Schlangeninsel“, Wizardry Teile 1-5, Dungeon Master 1, Ultima Underworld 1+2, alles in Deutsch. Tel.: 03683/604969

## TAUSCHE SOFTWARE

Tausche MS-Flightsim. 98 gegen Pro Pilot. Suche Fin-Fin mit Microfon (evt. Tausch). Tel. + Fax: 036845/50335

## VERSCHIEDENES

Die Shareware-Version von Cheat Up 99 jetzt auf der PCJ-Heft-CD. David Gerlach, Raut 4, 59955 Winterberg

Verkaufe über 2800 Tips, Codes, Lösungen zu je 1 DM. Fordert kostenlose Liste an. Sven Pläschke, Beethovenstr. 54, 01809 Heidenau. Tel.: 03529/514242. Fragt nach Sven

Verkaufe: Epson-Drucker-Stylus 200, Scanner-GT 300, Unreal, Myst-Spezial mit Lösung je 50 DM, Adventures: Gadget, Rendezvous-Weltraum je 30 DM, Planer 2, BM 97, Tomb Raider, Caesar 2 je 20 DM unter 0251862404

Jetzt gibt's Cheat Up 99, die ultimative Cheatsammlung mit Cheats zu 300 und Lösungen zu 22 Spielen für nur DM 15,-! Kostenlose Infos bei David Gerlach, Raut 4, 59955 Winterberg

Über 2000 Cheats + Spielösungen je 2,-. Viele Special Disks ab 5,-. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Ein Anruf lohnt sich immer!

Neuer PC-Heimverdienst. Verdienen Sie nebenberuflich mit Ihrem PC von Zuhause aus gutes Geld. Kostenlose Info erhalten Sie von Norbert Bauer, Drewer-Weg 1, 59609 Androechte - 5

Cheats oder Spiellösungen gesucht? Schreib mir, ich hab sicher was für Dich. Auch an Tausch oder Ankauf interessiert. Alex Julien, Haus Libelle, CH - 3920 Zermatt



kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück** oder **-Schein** beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken) und einsenden an:

**Joker Verlag**  
**Kleinanzeigen**  
**Max-Loidl-Weg 4**  
**85598 Baldham**

**WICHTIG!!** Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

## Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:



- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Biete Hardware | <input type="checkbox"/> Suche Hardware |
| <input type="checkbox"/> Biete Software | <input type="checkbox"/> Suche Software |
| <input type="checkbox"/> Tausch         | <input type="checkbox"/> Kontakte       |
| <input type="checkbox"/> Verschiedenes  |   |

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

## KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

**Netzwerk-Komplett-Kit und Zubehör! Billig!**  
[www.makaro.de](http://www.makaro.de)

**+ SPIELE + UND MEHR + WO?** Immer Angebote zu günstigen Preisen. **KOSTENLOSE** Preisliste anfordern bei: H & M GdBR, Planetenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755, FAX: 55766, E-Mail: HSMS007@aol.com

**Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks** für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schließweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298

**VERSANDSHOP 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen.** Wir bieten PC-Spiele aus allen Bereichen. Oldies sowie aktuelle Neuheiten zu sehr günstigen Preisen. Kein Spiel in unserer ausführlichen Liste kostet mehr als 44,90 DM. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action-Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel. 08374-588196 oder per Fax unter 08374-587797 an. Es lohnt sich!





je **29.-**  
oder  
**49.-**  
im Set



**CHRIS HÜLSBECK-CD**  
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

**EXKLUSIV!**  
Nur hier von Chris Hülsbeck  
handsigniert!



nur noch  
**5.-**

**JOKER HIT COLLECTION**  
„Die Höhlenwelt Saga“ auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.



**24,95**

**SPIELEN OHNE STARTPROBLEME**  
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?  
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Hauptspeicher.



**10.-**

**SAMMELORDNER**

**9,80**

**ORIGINAL ZAZOO**  
„Virtual Alien“



**5er Pack nur 4,50**

**JEWEL-CASES (ohne CD)**  
für Ihre individuelle CD-Sammlung  
5 Stück: DM 4,50  
10 Stück: DM 8,-



nur noch  
**7.-**

**MAUSPAD**



**11,80**

**JOKER-BOX**  
für TC-Spieler



**ONLINE KOMPAKT** je DM 5.-  
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.-

je **5.-**  
oder **20.-**  
im Set





15.-

**CD-TASCHE**  
praktische Aufbewahrungshilfe für  
12 Scheiben



9.-

**JOKER CD-MIX**  
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies  
(einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)



je 5.-

**PC JOKER:** jede Ausgabe bis  
einschließlich 10/96 nur noch DM 5.- (ohne CD)



ab 7,50

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
9/98	Caribbean Disaster
10/98	Larry 5+6, Laffer Utilities
11/98	Air Warrior 2, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Storm Master, Warbirds 3D

**PC JOKER HEFT & SPIEL** (bis Ausgabe 9/97: DM 7,50; 10/97 bis 9/98: DM 8,50; ab 10/98: DM 8,90)

Ich bezahle

- per Nachnahme ● per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,-) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle:

(bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

**JOKER VERLAG**  
„JOKER SHOP“  
MAX-LOIDL-WEG 4  
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel

☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 5/98  
☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 9/98 ☐ 10/98 ☐ 11/98

PC Joker

☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93  
☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94  
☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95

Online Kompakt

☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 10/96

Joker CD-Mix

☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ Set

CD-Tasche

☐ Stück

Jewel-Cases

☐ 5 Stück ☐ 10 Stück

Joker TC-Box

☐ Stück

Mousepads

☐ Stück

Hülsbeck Audio-CDs

☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)

Original-Zazoo

☐ Alien

Spielen ohne Startprobleme

☐ Stück

Joker Hit Collection

☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)

Sammelordner

☐ Stück

Bitte benutzen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 117, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100,- sind nur als Nachnahme oder per Vorkasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.



Ausgabe  
1/99

mit neuer  
Papierqualität

erscheint am  
**1. Dezember**

## PC Heft & Spiel

mit vielen aktuellen Demos und dem Top-Adventure „**Jack Orlando**“ auf 2 Begleit-CDs!

### Unser Neujahrskracher: Vollversion „**Jack Orlando**“



Gerade mal ein Jahr alt und schon auf unserer Begleit-CD: das bärenstarke Grafikabenteurer von Topware war nicht umsonst ein **Weihnachts-Hit 97/98** – wagen Sie sich als typischer Detektiv der 30er Jahre an den Fall Ihres Lebens!

Jack Orlando ist ein Privatschnüffler vom Schlag eines Philip Marlowe. Der Mann trägt grundsätzlich Trenchcoats und spricht mit vom vielen Whisky schon ganz rauher, natürlich deutscher Stimme. Als er unschuldig unter Mordverdacht gerät, bleiben ihm 48 Stunden, um im Militär- und Halbweltmilieu zu ermitteln. Der filmreif animierte (Anti-) Held muß sich dazu durch rund 200 bildschöne Truecolor-Grafiken im dreidimensionalen Comic-Look schlagen und jede Menge logisch aufgebaute Rätsel lösen – untermalt mit Musik von Harold Faltermeyer (Soundtracks zu Filmen wie „Beverly Hills Cop“ oder „Top Gun“).

Eine höchst komfortable Maussteuerung und sehr vielseitige Multiple-choice-Verhöre runden das **bourbongetränkte Krimi-Adventure mit Weltklassemusik** (O-Ton Ersttest in Ausgabe 11/97) ab. Mit diesem Top-Game fängt Ihr Jahr nicht nur früh, sondern auch gut an!



- Erstveröffentlichung 11/97
- Originalwertung: 78 Prozent
- inkl. Sprachausgabe komplett deutsch
- ca. 200 Locations in 65.000 Farben
- filmreife Animationen
- komfortable Maussteuerung
- Soundtrack von Star-Komponist Harold Faltermeyer

### AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

#### Spiele

FIFA '99 • Apache Havoc  
Dark Project: Der Meisterdieb  
Lost World: Trespasser • LMK  
Turok 2 • Grim Fandango  
Tomb Raider 3 •

#### Wahl

Spiel des Jahres:  
Die Nominierungen

#### Reportage

Besuch bei Digital Anvil:  
Neues von Chris Roberts





# SHOGA 昇岡

mobile armor division

DER EINZIGARTIGE  
3D-SHOOTER !!



Es kommt nicht auf die Größe an...

...oder doch?



NERVENKITZEL  
IN 3D!

## Features

- Kämpfen Sie innerhalb/außerhalb des Mechs mit insges. **20 Waffen**
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.
- Charaktere & Story im Manga-Stil

- Über 40 nervenaufreibende Level
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu ihrem Vorteil ausnutzen werden.
- Dynamische Lichteffekte, Schattenswurf und unglaubliche Special-FX
- Spielen Sie mit bis zu **32 Mitspielern** (Direct Play) über Internet, Netzwerk oder Modem. Gegen-einander, Miteinander od. im Team.



Produktinfo 002

Christian Peller, Power Play 11/98:

"Die Handlungstiefe ist bemerkenswert und in dieser Form noch nicht dagewesen." "Garniert mit ein paar abgetriebenen Ideen und dem für dieses Genre obligatorischen Multiplayer-Modus, ist **SHOGO** für mich momentan die **erste Wahl**, wenn es darum geht, in der Ich-Perspektive auf virtuelle Widersacher zu boomen."



Singleplayer  
**88%**

Multiplayer  
**87%**

Ladengeschäft: Megabyte Karlsruhe, Karlstraße 17



Interim und Änderungen vorbehalten.  
CDV Software GmbH • Postfach 27149  
76014 Karlsruhe • Fax: 0721/97224-0  
Fax: 0721/97224-24 • WWW.CDV.DE

Ab Ende Oktober im Handel!

WWW.SHOGO-MAD.COM

Shogo: Mobile Armor Division und das "M" Logo  
sind Trademarks of Monolith Productions, Inc.

SYSTEMANFORDERUNGEN:  
Ohne 3D Karte: Pentium II 233 MHz  
Mit 3D Karte: Pentium III 333 MHz  
32 MB RAM, Windows 95, 4X CD ROM



# Warum wollen alle Matrox?



## Millennium G200

2D/3D und Video hat doch jeder, oder?  
Matrox-Kunden bekommen mehr:

Vorsprung durch über 20 Jahre Markterfahrung + innovative High-Performance Technologie  
+ exzellente Benutzerfreundlichkeit + zuverlässigen Treibersupport + multimediale  
Aufrüstbarkeit + Investition in die Zukunft + Luxusausstattung zum Serienpreis

**Matrox – die begehrteste Grafikkarten-Marke! \***

Special für  
alle Integratoren:  
**MGA-G200 SD**  
Informationen unter  
089-614 474-44

Millennium G200 für den professionellen Anwender: MGA-G200 Grafikchip  
+ 128-Bit-DualBus-Architektur + 8 MB SGRAM auf 16 MB aufrüstbar +  
VCQ (Vibrant Colour Quality) + AGP 2x + 250 MHz RAMDAC + 3D Setup &  
Rendering Engine + attraktives Softwarebundle + jetzt nur DM 379,- (unverbindl. Preisempfehlung)  
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

\* Brand Awareness Studie '98, PC Welt, IDG-Verlag, <http://www.brand-awareness.de>

**matrox**

© 1994 All rights reserved: Matrox